ESPECIAL: Harry Potter e os melhores games da E3

SUPER GAMEPOWER

PlayStation MAGAZINE

www.gamepower.com.br

Nova Cultural

Nº 14
R$ 4,50

ISSN 1517-6509

1496 DICAS
86 JOGOS

DIGIMON WORLD 2 DETONADO

TÁ NA HORA DE COMPRAR SEU PS2:

- ✔ *007 in Agent Under Fire*
- ✔ *Jurassic Park Survival*
- ✔ *Shaun Palmer's Pro Snowboarder*
- ✔ *WWF Smackdown: Just Bring It!*

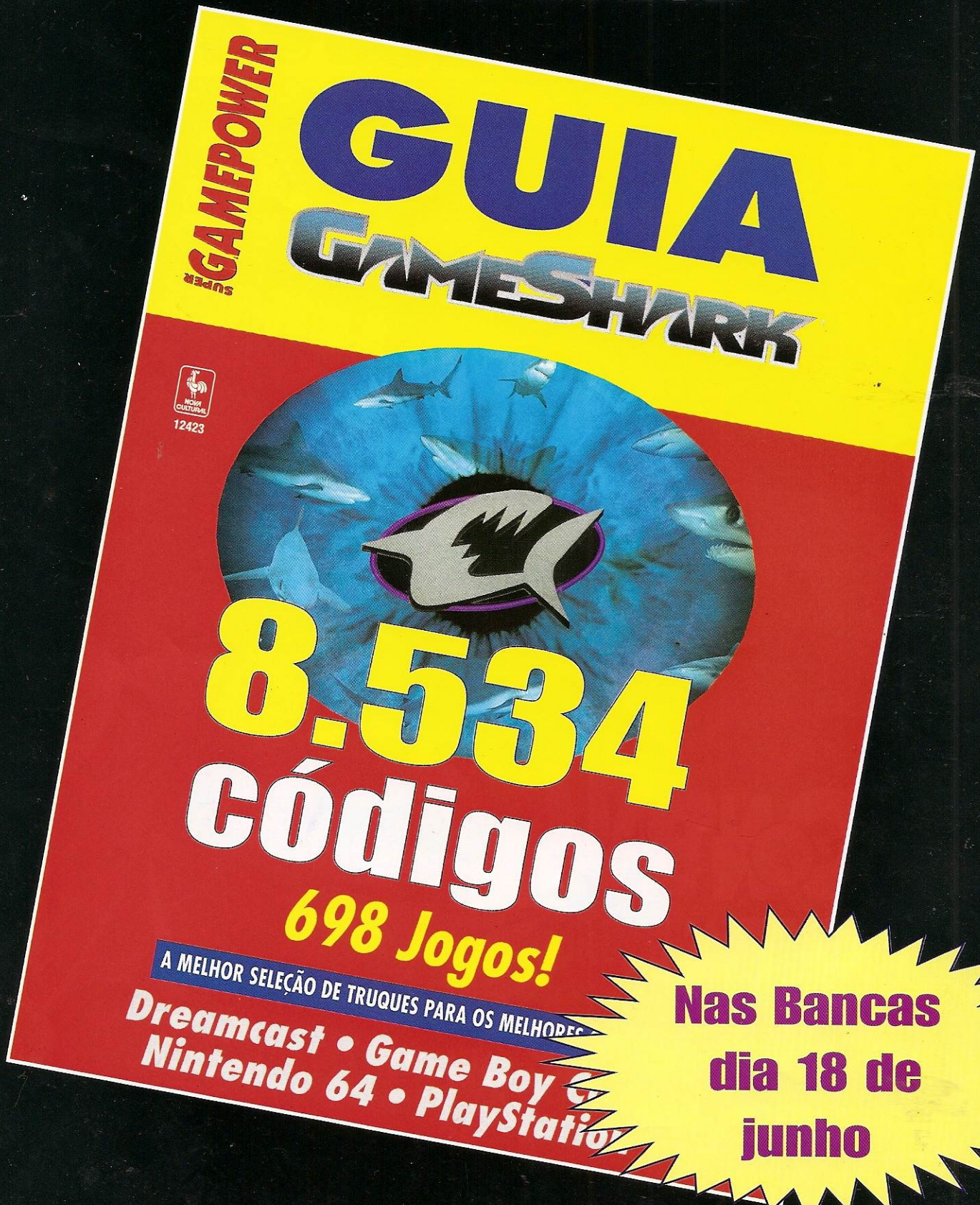
DRAGON BALL TOTAL

Z: ULTIMATE BATTLE 22
Z: LEGENDS
GT: FINAL BOUT

DETONADOS!

E MAIS: a história da série e dicas!

1º Guia de GameShark do Brasil



PlayStation MAGAZINE

A edição deste mês da *PlayStation Magazine* traz um especial da série Dragon Ball, que surgiu no Japão em 1986, cruzou os oceanos e conquistou todos os continentes com a saga do carismático guerreiro Saiyajin Goku. Hoje, Dragon Ball tem milhares de quadrinhos espalhados pelo mundo, quase 600 episódios para a TV, 13 filmes de animação e mais de 20 jogos para videogames, três deles – pra nossa sorte – de PlayStation. O segredo do sucesso da série, com certeza, é o enredo envolvente que cerca as esferas de dragão que dão nome à saga. Aliás, essa questão do roteiro é bem interessante em se tratando de Dragon Ball. Isso porque a vida de Goku sempre pesou tanto em todos os games que mesmo aqueles que tecnicamente falando não eram tão bons – como *Dragon Ball Z3*, do SNes – fizeram sucesso e até hoje são comentados pelos fãs da série. Cá entre nós: será que toda essa idolatria a Goku não é resultado de um dos pedidos feitos pelo guerreiro em alguma das vezes que ele conseguiu reunir as sete esferas de dragão? Para quem está a fim de mergulhar de cabeça no universo de DB, a dica é ler o Radar especial – que traz um resumão da série, a relação dos principais personagens e algumas curiosidades –, detonar as três versões para PSX (Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, Legends e GT: Final Bout) e, de quebra, usar alguns truques da seção Dicas para ver todos os recursos que os jogos oferecem. Agora chega de viagem... Vamos falar sobre o mundo real! Choveu jogo bacana para o PlayStation e o PlayStation 2 na última E3, realizada no mês passado. O PSX vai ganhar uma aventura do bruxinho Harry Potter, *Mega Man X6* e *Syphon Filter 3*. Já o PS2 vai faturar seqüências de clássicos da pesada, entre elas *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Tekken 4* e *Jade Cocoon 2*. Não deixe de ler nenhuma página da revista, senão você poderá ficar boiando no meio dos seus amigos!

Capa 18

Confira o Detonado com todos os golpes e macetes das três versões de Dragon Ball para PSX – Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22, Dragon Ball Z Legends e Dragon Ball GT: Final Bout

Radar 6

Especial sobre toda a saga do guerreiro Saiyajin Goku com os principais personagens e curiosidades. E mais: saiba tudo o que rolou na praia dos consoles da Sony na E3 2001!

Play 14

Em C-12: Final Resistance, novo game de ação para PSX, você terá de impedir que alienígenas destruam a Terra. Testamos também The Sniper, jogo de tiro para PSX, e MLS Extra Time, futebol dos bons para PS2

Detonado 26

Os monstrinhos de Digimon World 2 acabam de desembarcar nos EUA. Por isso, estamos publicando um passo-a-passo ainda melhor para você detonar!

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
C-12: Final Resistance *14*
Digimon World 2 *26*
Dragon Ball GT: Final Bout *23*
Dragon Ball Z Legends *21*
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 *18*
Spider-Man 2: Enter Electro *13*
The Sniper *15*
X-Men Mutant Academy 2 *13*

PlayStation 2
007 in Agent Under Fire *10*
Jurassic Park Survivor *11*
MLS Extra Time *16*
Rubu Tribes *12*
Shaun Palmer's Pro Snowboarder *12*
Smuggler's Run 2: Hostile Territory *12*
Star Wars Racer Revenge *11*
WWF Smackdown: Just Bring It! *12*

DICAS
PlayStation
C: The Contra Adventure *44*
Clock Tower 2 *44*
Contra: Legacy of War *42*
Covert Ops: Nuclear Dawn *41*
Dance Dance Revolution *42*
Dance Dance Revolution 3rd Mix *43*
Dance Dance Revolution 4th Mix *43*
Diablo *44*
Dragon Ball GT: Final Bout *40*
Dragon Ball Z Legends *40*
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 *40*
Duke of Hazard *43*
Dune 2000 *43*
Dynamite Boxing *43*
Gundam Battle Assault *44*
Heart of Darkness *43*
Incredible Crisis *41*
Killer Loop *42*
King of Fighters 95 *44*
King of Fighters 96 *44*
King of Fighters 97 *44*
King of Fighters 98 *44*
King of Fighters Kyo *44*
Knockout Kings 2001 *40*
Legend of Legaia *44*
Marvel vs Capcom *41*
Metal Slug X *42*
Mulan *44*
O.D.T. *44*
Razor Freestyle Scooter *44*
Simpsons Wrestling *43*
Spec Ops: Ranger Elite *43*
The Bombing Islands *42*
The Last Blade *44*
Threads of Fate *43*
Tiny Tank: Up your Arsenal *42*

PlayStation 2
Aqua Aqua *43*
Dance Summit 2001: Bust a Move *43*
Gauntlet: Dark Legacy *40*
Klonoa 2 *43*
Rumble Racing *42*
Silpheed: The Lost Planet *42*
Star Wars: Super Bombad Racing *43*
Wild Wild Racing *43*

Gameshark
PlayStation
Chrono Trigger *46*
Devil Dice *46*
Donald Duck Going Quackers *47*
Dragon Ball GT: Final Bout *47*
Dragon Ball Z Legends *47*
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 *47*
Dragon Heart *48*
Final Fantasy Anthology - Final Fantasy V (versão americana) *48*
Final Fantasy Anthology - Final Fantasy VI (versão americana) *48*
Formula 1 *49*
Mega Man 8 *49*
Mission Impossible *47*
Rockman 8 *49*
The Bombing Islands (versão americana) *49*
The Land Before Time: Great Valley Racing Adventure *47*

PlayStation 2
Z.O.E. *49*

Ilustração de Capa: Roko

PSM SOLUÇÃO

Tenho algumas dúvidas em Harvest Moon: Back to Nature. Como faço para produzir queijo? E aquela linha de lã? Outra coisa: como devo plantar flores e frutas?

Rafael Ribeiro
Contagem, MG

• Para produzir queijo, vá ao ferreiro com 2000 G ou com a Adamantite Ore (que você consegue na mina das montanhas, no inverno) e solicite que ele faça o Cheese Maker. Para fazer o queijo, é só colocar leite no Cheese Maker. No caso da lã, você precisa comprar ovelhas e cuidar bem delas. Depois vá ao ferreiro e compre uma tesoura para cortar a lã dos bichinhos. Para plantar, é preciso comprar sementes no mercado, usar a pá para ajeitar a terra, jogá-las no chão preparado e regar. Mas atenção: alguns vegetais só crescem em determinado clima.

Em Metal Gear Solid, como faço para vencer Psycho Mantys? Ele desvia de todos os tiros!

Felipe Hokama
Mogi das Cruzes, SP

• Psycho Mantys desvia de todos os tiros porque ele é capaz de ler sua mente! Para evitar que isso aconteça, você deve conectar seu controle na segunda entrada, como se fosse o jogador 2. Esse é o único jeito para Psycho não conseguir ler sua mente.

Gostaria de saber como faço para descobrir os quatro números do cofre em Final Fantasy VII.

Thiago Speroni
Salto, SP

• O código para o cofre é o seguinte: Right 36, Left 10, Right 59, Right 97. Atenção: para cada número, você deve pressionar ○.

Onde estão as armaduras de Falcom e Gaia, em Rockman X5?

Luís Ferreira
Palmas, TO

• Bom, Luís, as armaduras encontram-se espalhadas em pedaços pelas fases, no interior das cápsulas. O Detonado da edição nº 9 da PSM mostra a localização de todas as cápsulas!

Preciso de códigos de Gameshark para Resident Evil I, II e III!

Gláucio Alves
Curitiba, PR

• Anote os códigos para ter vida infinita nos três jogos da série Resident Evil. O código para Resident 1 é 800C51AC 0060 / 800C867E 0060. Para o disco 1 de RE 2, digite 800C7E7A 00C8; e para o disco 2, 800C7C42 00C8. Para a terceira versão de Resident, o código é 800CCC90 00C8. Beleza?

Por favor, me passem alguns códigos de Gameshark para Final Fantasy Tactics americano!

Kátia Ernesto
Osasco, SP

• Para conseguir todas as armas, livros, Scrolls e Harps, digite 50002002 0000 / 800597000 6363; para todas as armaduras, 50001202 0000 / 8005978C 6363; e para todos os acessórios, 50001002 0000 / 800597B0 6363.

BREATH OF FIRE IV

Fui até a floresta Pabu Pabu, entrei numa cabana e encontrei um rei doente. Agora estou precisando de uma planta chamada Mazu Grass. Onde posso encontrá-la? Já procurei em todos os lugares!

Fernando Momi
São Paulo, SP

• Faça o seguinte, Fernando: pegue o barco, navegue para o leste e entre na área da bandeira roxa. Chegando lá, habilite Ryu e dê uma espadada na moita para pegar a planta. Então leve-a para curar o rei doente.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

Inspire-se e participe!

E aí, maluco! A galera andou se inspirando pra escrever pra gente.... Nesta edição temos umas pérolas, tipo um santista que descolou uma mina e mandou uma carta pra gente pra contar, e um doidão que escreveu porque ficou a fim de uma leitora. Seja pra dar opiniões sobre qualquer assunto ou pra pedir Detonados, o importante é que você participe e solte o verbo, beleza? Mande sua carta que a gente está esperando!

Felicidade = PSX + futebol + gata

Tudo na paz, pessoal da ***PSM***? Estou escrevendo pra dizer que nunca passei por um momento tão bom na minha vida! Além de o meu time do coração estar nas semifinais do Paulistão, encontrei uma menina que me entende... Ela até lê algumas matérias sobre games comigo, sem me achar um trouxa! Isso não é maravilhoso? Estamos todos bem: eu, meu Play, minha menina, minhas revistas ***PSM*** e meu Santos!

Harrison Bezerra
Santo André, SP

PSM: *Poxa, Harrison, nem deu tempo de publicar sua carta e o Santos já morreu na praia... Mas vê se não entra nessa onda não, mano! Aposte na sua gata e garanta pelo menos um empate!*

SOS C-12

Pessoal da ***PSM***, estou desesperado! Comprei o jogo *C-12* para o PlayStation, mas ele é muito difícil! Vocês precisam publicar o Detonado!

Américo Nascimento
São Paulo, SP

PSM: *Américo, valeu pela sugestão! Por enquanto, você pode conferir algumas dicas do jogo numa matéria desta edição!*

O futuro do 32 bits

E aí, povo! O trabalho da ***PSM*** está bem legal! Eu tenho um PlayStation desde novembro de 2000 e, de lá pra cá, venho comprando sempre a revista. Infelizmente, estou percebendo que o PSX está perdendo espaço rápido demais para o PlayStation 2. Isso é uma pena, já que o PlayStation é o videogame mais vendido da história... Por isso eu queria saber: até quando as softhouses vão fabricar jogos para ele?

Ênio da Silva
Campinas, SP

PSM: *Beleza, Ênio? Realmente a tendência das softhouses é parar de produzir games para o PSX aos poucos (sem data marcada!), para que elas possam se dedicar mais aos consoles da nova geração. Mas não vamos sofrer por antecipação... Afinal, se juntarmos todos os jogos do PSX, a diversão está garantida por anos e anos!*

Recado pra Dani da *PSM* 12

E aí, pessoal da ***PSM***! A edição nº 12 estava animal. Tudo por causa da matéria sobre Final Fantasy! Sou piradão nesse jogo, desde a sétima versão! Por falar nisso, quero mandar um recado para a Daniela, que mandou uma carta pra vocês naquela edição: ME ESCREVA! SOU LOUCO PRA CONHECER UMA MULHER FÃ DE RPG!!! Mudando de assunto, a Sony tem de pegar logo a onda dos jogos online! Se bem que agora, com a ajuda da Sega e da Namco, a coisa deve decolar, né?

Alan Cardoso
São João Del Rey, MG

PSM: *Eh, mineiro que não perde tempo... Tá dado seu recado pra Dani, Alan!*

Dragon

Criada pelo japonês Akira Toryama em 1986, a saga do guerreiro Saiyajin Goku está prestes a completar 600 episódios e 10 mil páginas em quadrinhos

PS MAGAZINE Quando o desenhista Akira Toryama traçou os primeiros contornos de *Dragon Ball*, em 1986, ele com certeza não imaginava que o mangá deixaria as seis páginas de uma revista japonesa para se transformar num fenômeno mundial. O sucesso veio rápido: *Dragon Ball* logo virou uma série de TV que foi líder absoluta de audiência no Japão por 11 anos. Hoje a série está prestes a completar 600 capítulos na TV e 10 mil páginas em quadrinhos, além de ter inspirado 13 filmes de animação, mais de 20 jogos de videogame e uma extensa lista de produtos, que vai de figurinhas para colecionar a skates e walkie-talkies. O segredo do sucesso? Para os aficcionados que criaram milhares e milhares páginas eletrônicas em homenagem à série, a resposta parece uma só: a complexa e envolvente história de Goku, baseada na lenda chinesa de Sun Wun-Ku, um macaco de pedra imortal e dono de poderes sobrenaturais. Tudo começa quando o Saiyajin (raça de guerreiros espaciais) Goku é enviado numa cápsula à Terra ainda bebê, pouco antes de seu planeta natal, Vegeta, explodir. Um velho chamado Son Gohan acha a cápsula e resolve criar o menino, dono de uma cauda e muita força, longe da civilização. Em suas primeiras aventuras, Goku descobre a existência de sete esferas mágicas que estão espalhadas pelo mundo, capazes de realizar os desejos de quem as reunir invocando o espírito do dragão Sheng Long. Algumas pessoas buscam tais amuletos com intenções simples, como conseguir bastante comida, mas outras pretendem dominar o mundo. Mais ou menos aos 5 anos, Goku – conhecido como Kakaruto em Vegeta – é iniciado pelo mestre Kame nas artes marciais. Depois de muito treinamento, o pequeno guerreiro participa de seu primeiro

VOCÊ SABIA...

- **Bulma, amiga de Goku, é a personagem que mais troca de corte de cabelo. Até o final da série ela vai mudar 15 vezes de visual.**
- **Os nomes dos personagens de DB foram inspirados em diversas línguas diferentes e possuem significados interessantes. Piccolo, em italiano, quer dizer flauta. Já ChiChi significa seios grandes em chinês;**
- **Rolou um boato na Internet de que Akira Toryama estaria criando uma nova seqüência da série, chamada Dragon Ball AF (posterior a GT), mas infelizmente a história foi desmentida;**
- **Na última E3, realizada agora em maio, a Infogrames apresentou ao mundo o primeiro game de Dragon Ball para PlayStation 2. O nome e os detalhes do novo título ainda não foram confirmados, mas o visual será digno de toda a saga de Goku.**

Onde Assistir

CARTOON NETWORK (NET/TVA/DIRECTV/SKY)

- **De segunda a sexta-feira, das 18h30 às 19h, com reprise à 0h30. Aos sábados, das 14h às 14h30 e da 1h às 2h30.**

TV BANDEIRANTES (BANDKIDS)

- **De segunda a sexta-feira, das 16h30 às 6h30, com reprise das 17h30 às 18h.**

Ball: o fenômeno dos mangás, do cinema, da TV e dos games

torneio e acaba em segundo lugar, atrás de Jack Chun. Tempos depois, Goku procura mais desafios e acaba sendo derrotado também por Tao Pai Pai. Então ele decide subir na legendária torre de Karin, onde conhece um gato falante que vira seu novo professor de artes marciais. Muito mais poderoso depois dos ensinamentos do mestre Karin, Goku consegue uma revanche contra Tao Pai Pai e vence. Logo depois da vitória, o guerreiro consegue pela primeira vez reunir as sete esferas de dragão e realizar um desejo: ressuscitar o personagem Bora, morto anteriormente por Tao Pai Pai. Depois de um ano, começa o segundo torneiro de artes marciais, e mais uma vez Goku acaba em segundo lugar, derrotado por Ten Shin Han. No dia seguinte, Piccolo, um guerreiro que pretende dominar o mundo, também derrota Goku, mas o herói se recupera e acaba com a festa dele pouco tempo depois. O Saiyajin sobe então à torre de Deus e recebe treinamento especial durante três anos. Depois disso, começa mais um torneio de artes marciais, e Goku finalmente vence. Então o guerreiro se casa com ChiChi e tem um filho, a quem dá o nome do velho que o criou, Gohan.

SEQUÊNCIAS Z E GT

A segunda parte de *Dragon Ball*, a série *Z*, começa logo após o final da batalha entre Goku e Piccolo. Em suas freqüentes lutas contra maus Saiyajins (que pretendem se tornar os guerreiros mais poderosos do planeta) e os fortes inimigos Freeza, Andróides, Cell e Magin Boo, Goku acaba morrendo duas vezes. Mas o enredo dá tantas reviravoltas que o herói ressuscita, sobe dois estágios em sua escala de evolução e tem outro filho. Na série *GT*, o guerreiro vira avô, evolui mais dois estágios e assume a penosa missão de enfrentar Pilaf, um dos dragões da própria Dragon Ball. O desfecho da história é surpreendente, mas é claro que a gente não vai contar para não estragar a surpresa, já que os desenhos da série estão passando na TV brasileira. Atualmente, a Cartoon Network e a Bandeirantes exibem a última parte de *Dragon Ball Z*. Se você é fã da série ou se interessou pela história, assista, pois vale a pena!

OS PRINCIPAIS GUERREIROS

Goku – Personagem principal, Goku é considerado o mais forte entre os guerreiros Z. Seu carisma e a sua ingenuidade cativam o público. É puro de coração, mas, quando fica nervoso, ninguém segura o cara!

Gohan – O filho de Goku prefere os estudos a lutar. Ele não tem o espírito guerreiro do pai e só consegue mostrar sua força quando está muito nervoso.

Piccolo – Ele era a parte má de Kamisama, mas acabou ficando bonzinho depois de ser derrotado por Goku.

Vegeta – Príncipe do planeta que tem seu nome, Vegeta é um guerreiro que não admite a derrota. Seu maior desejo é enfrentar Goku para ver quem é o Saiyajin mais forte.

Goten – Amigo e rival de Trunks, o segundo filho de Goku puxou o pai. Goten é tímido, mas, na hora da luta, deixa essa barreira de lado e parte para cima do adversário.

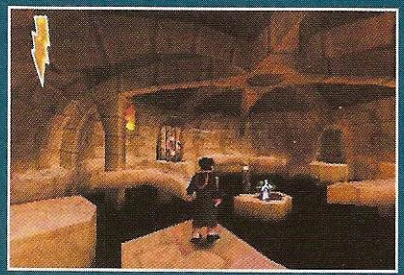
E3 2001

Novos títulos para PlayStation e seqüências radicais para PS2 agitaram os estandes ligados à Sony

A E3 2001, realizada nos dias 17, 18 e 19 de maio, nos Estados Unidos, trouxe uma verdadeira enxurrada de títulos para os consoles da Sony. A grande surpresa foi que o bom e velho PlayStation, que já está com quase 7 anos de idade, vai ganhar três títulos que lhe darão um novo fôlego. O que mais repercutiu durante a feira foi *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (*Harry Potter e a Pedra Filosofal*), da Electronic Arts, baseado no livro de J.K.Rowling de mesmo nome que é sucesso de vendas no mundo inteiro. Feito para agradar os fãs do pequenino bruxo, esse jogo de ação em 3D e terceira pessoa terá um visual bem parecido com o de *Aladdin in Nasira's Revenge*. Outro game que chamou muito a atenção dos visitantes foi *Mega Man X6*. A Capcom pegou todo mundo de surpresa ao anunciar a produção da sexta aventura X do herói, cuja história vai se passar três semanas depois de *Mega Man X5*, em que Zero morre e Mega Man X ganha sua espada. O enredo do jogo é o seguinte: o mundo está devastado e a humanidade começa a reconstruí-lo com a ajuda dos Reploids. É quando Mega Man X recebe um chamado para combater um Reploid gigante e descobre que a ameaça dos Mavericks voltou. *Mega Man X6* contará com o sistema chamado Nightmare, no qual os eventos realizados num estágio poderão influenciar nos próximos acontecimentos. O detalhe do jogo é que Mega Man X está usando a espada de Zero durante as fases, o que deixa o personagem ainda mais forte! A Sony também tirou seu coelho da manga durante a E3. A estrela do estande da Big "S" foi *Syphon Filter 3*, game que seguirá o estilão dos antecessores. Gabriel Logan e sua charmosa parceira, Lian Xing, terão uma série de missões de arrepiar pela frente, que prometem repetir a fórmula de sucesso de *SF 1* e *2*: ação a todo instante!

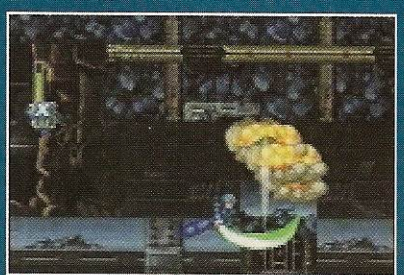
CLÁSSICOS SEGUEM CARREIRA EM 128 BITS

As grandes novidades anunciadas na E3 para o PlayStation 2 foram as seqüências de clássicos do PlayStation. A Activision mandou bem com um vídeo do novo *Tony Hawk's Pro Skater*. Os cenários do jogo estão superdetalhados e enormes. A movimentação parece ainda melhor, e a qualidade gráfica assemelha-se a *SSX*, da Electronic Arts. *THPS 3* será ambientado em seis localidades principais: Skater Island, Los Angeles, Canadá, Tóquio, Paris e Rio de Janeiro. A Activision fez mistério, mas é praticamente certo que Bob Burnquist estará entre os skatistas selecionáveis. A surpresa da Traveller's Tales para o 128 bits é a nova aventura do famoso mascote do PlayStation: *Crash Bandicoot: The Warth of Cortex*. Infelizmente, dessa vez Crash não dará as caras apenas no console da Sony, mas também no GameCube e no XBox. Na nova versão (que por sinal não tem o dedo da Naughty Dog devido a problemas com a Universal Studios, detentora dos direitos sobre Crash), elementos inéditos serão adicionados, como veículos e a possibilidade de jogar com Coco. No estande da Namco, os visitantes se apertaram para ver *Tekken 4* e *Soul Calibur 2*. Só que, infelizmente, não foram exibidas cenas desses dois jogos na feira, apenas um vídeo com renders dos personagens. Os lutadores de *Tekken 4* estão com um aspecto envelhecido e bem mais realistas, com uma qualidade semelhante à dos personagens do filme *Final Fantasy: The Spirits Within*. No vídeo apresentado pela Namco, foi possível ver Law,



O bruxinho dos livros de J.K.Rowling estreará no PSX em Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Gabriel Logan e Lian Xing voltarão ao 32 bits da Sony em Syphon Filter 3

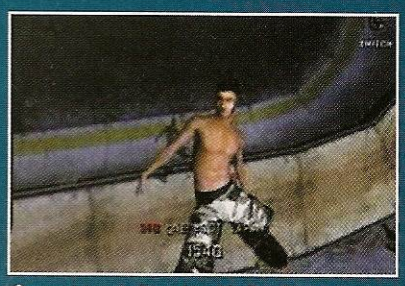


A Capcom surpreendeu os visitantes da E3 com a sexta aventura de Mega Man X no PlayStation

Hwoarang, Paul, Kazuya e um personagem novo de cabelos brancos. O trunfo da Square foram as novas imagens de *Final Fantasy X*, diferentes daquelas exibidas na última Tokyo Game Show. Como divulgado na ***PSM 12***, o jogo terá dois protagonistas: Yuna, uma jovem Summoner que tem um olho verde e outro azul; e Tidus, jogador e estrela de um esporte aquático chamado Blitzball. Outro clássico do PlayStation que está migrando em grande estilo para o PS2 é *Metal Gear Solid*. Nas cenas inéditas de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* exibidas pela Konami durante a E3, apareceram dois personagens novos: Fortune, uma mulher que tem uma arma enorme que solta pulsos elétricos; e um cara estranho, com uma roupa preta. Pode ser que Liquid Snake tenha ressuscitado e que Solid Snake sofra as conseqüências da doença adquirida em *MGS1*! Pra completar a lista das novidades do PS2, a Genki revelou detalhes sobre *Jade Cocoon 2*, que está sendo desenvolvido em parceria com a Ubi Soft. A seqüência trará os elementos do game original num ambiente em 3D.

OS NOVOS TRUNFOS DO PS2

Quatro títulos até então mantidos em segredo foram revelados ao mundo na última E3. Um deles é *Kingdom Hearts*, RPG com personagens da Disney produzido em parceria com a Square. O game está em desenvolvimento há mais de dois anos, e só agora as duas empresas decidiram quebrar o sigilo! Os chefes de *Kingdom Hearts* serão os personagens malvados da Disney, liderados pelo desconhecido Hertless. Serão ao todo nove mundos baseados em clássicos da Disney como *Tarzan*, *A Pequena Sereia*, *Aladdin* e *Pinocchio*. Outra surpresa para os usuários do 128 bits é *Stuntman*, título da Reflections (softhouse responsável por *Driver*) que deverá ser lançado no começo do próximo ano. O enredo é bem familiar: você assumirá o papel de um foragido da lei que tem de fazer pequenos serviços de motorista para criminosos. Os produtores prometem um jogo com gráficos estonteantes e ainda mais interativos que *Driver*! A Sony também apresentou o novo *Kinetica*, um game superfuturista de corrida de motos. A velocidade e as pistas hiper-radicais tiraram o fôlego de quem jogou a demo. Os loopings de *Kinetica* são, literalmente, vertiginosos! A divisão européia da empresa também anunciou o desenvolvimento de um jogo de skate futurista, que parece uma mistura de *Tony Hawk's Pro Skater* e *TrickStyle*. Ou seja: o jogador poderá se divertir tanto nas corridas morro abaixo como no modo de manobras. O game, cujo nome ainda não foi definido, terá pranchas e cenários que lembram *De Volta Para o Futuro 2*, filme em que Martin McFly flutuava em seu skate por uma cidade com aspecto "clean" futurista.



Os cenários de Tony Hawk's Pro Skater 3 estarão ainda maiores graças aos recursos do 128 bits

Stuntman, jogo estilo Driver para PlayStation 2, deverá ser lançado no início do próximo ano

FIQUE ESPERTO!

Sony aproveita a feira para revelar seus planos online

A Sony aproveitou a E3 para divulgar um pouco mais sobre as metas online do PlayStation 2. O primeiro passo para a introdução do 128 bits na rede mundial será o lançamento, em novembro deste ano, nos Estados Unidos, de um HD de 40 GB! Esse acessório terá funções importantes não só para o armazenamento de dados, mas também para que o usuário se conecte à Internet. É que o HD do PS2 terá uma entrada para modem ou para um adaptador de banda larga. Quanto aos dados, ele permitirá que os usuários baixem demos de futuros jogos e packs de expansão e usem seus recursos para expansão de memória dos games do 128 bits. A Sony prometeu divulgar em breve mais novidades sobre sua futura rede de jogos. Por enquanto, sabe-se apenas que *Twisted Metal Black* será um dos primeiros títulos online compatíveis.

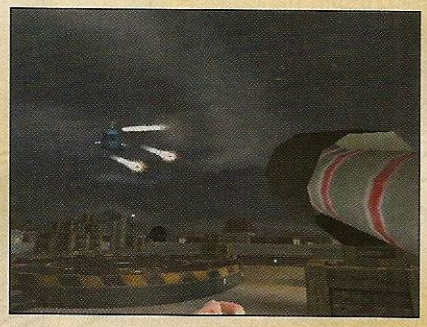
007 in Agent Under Fire

ELECTRONIC ARTS

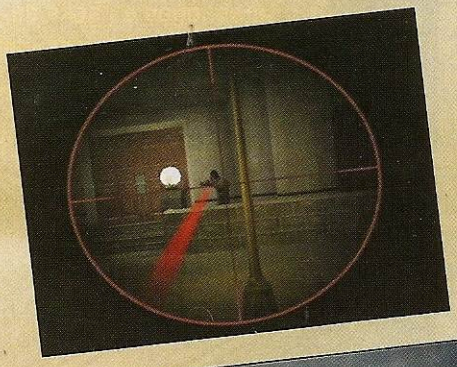
Ação

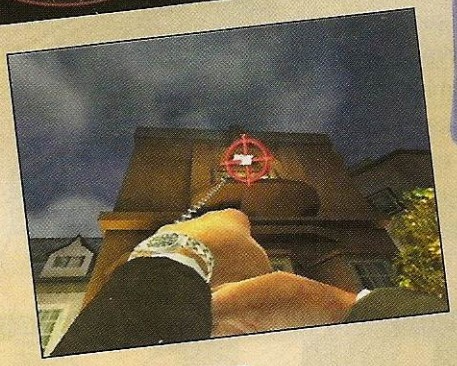
•EUA

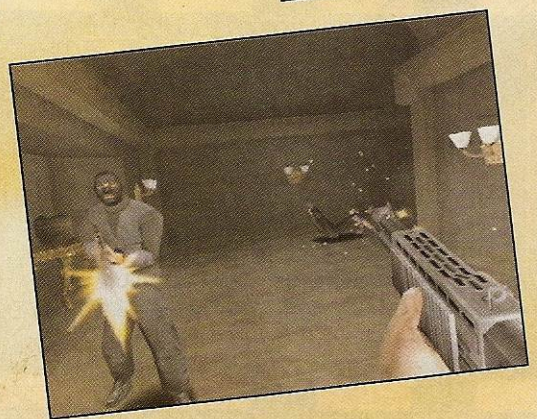
Disponível no final do ano



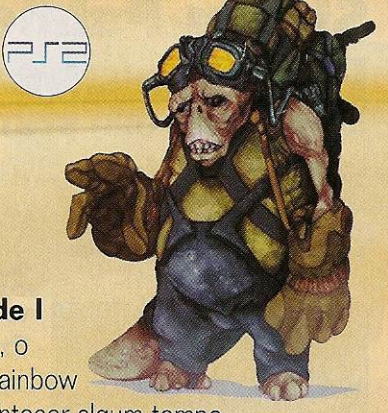
Agent Under Fire é o quarto game da Electronic Arts para os consoles da Sony que tem o agente James Bond como personagem principal. Depois dos não tão bem-sucedidos **Tomorrow Never Dies**, **The World Is Not Enough** e **007 Racing** para o PlayStation, a EA está prometendo grandes novidades para o primeiro jogo do agente no PlayStation 2. Pra começar, o game vai misturar elementos de tiro em primeira pessoa com muita ação sobre rodas. Além disso, a história de **Agent Under Fire** não será baseada em nenhum filme, ou seja, o enredo é totalmente original. Mais uma vez, Bond contará com a ajuda de Q e M (que vai lhe dar instruções durante o jogo) e com uma boa variedade de armas e acessórios. O objetivo de nosso herói é despachar um novo e poderoso vilão, conhecido como Malprave, que tem nas mãos uma tecnologia com a capacidade de clonar seres humanos. Pra variar, a intenção do bandido não é das melhores: ele pretende criar um exército gigante para dominar todo o mundo. Na nova versão, Bond não terá tantos apetrechos à disposição, porém eles poderão ser usados com mais freqüência. Uma das novidades é o Q-Claw, uma espécie de gancho que permite que seu personagem escale dois ou três andares de um edifício instantaneamente. Não há níveis de dificuldade. Em vez disso, existem vários caminhos a seguir, cada um com obstáculos diferentes. No final do jogo, de acordo com sua performance e pontuação, você poderá ganhar algumas recompensas.







Star Wars Racer Revenge



LUCASARTS/RAINBOW STUDIOS

Corrida

•EUA

Disponível no 1º semestre de 2002

A LucasArts vai publicar a seqüência de **Episode I Racer** para o PlayStation 2. Só que, dessa vez, o desenvolvimento do game ficará por conta da Rainbow Studios. **Star Wars Racer Revenge** vai acontecer algum tempo depois da história do filme *Episódio I*. Um pouco mais crescido, Anakin Skywalker vai reencontrar Sebulba e participar de uma corrida eletrizante, que contará com 16 participantes e 18 pistas diferentes. Entre as novidades da versão estão os novos personagens, as máquinas que podem atingir até 600 milhas por hora e a inteligência artificial adversária ainda mais afiada. Os modos de jogo disponíveis são o Time Trial (corridas que contam tempo), o Freeplay (treinamento), o Tournament (campeonato) e o Multiplayer Versus Racing (ainda não foi confirmado se esse último modo será para dois ou quatro jogadores).

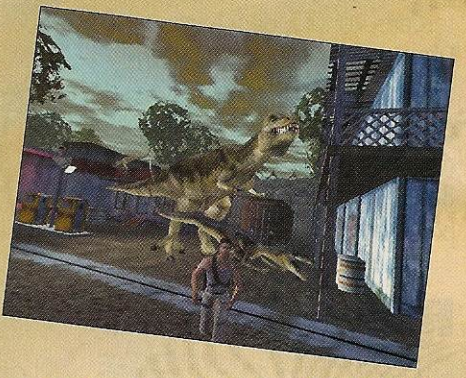
Jurassic Park Survivor

UNIVERSAL/SAVAGE

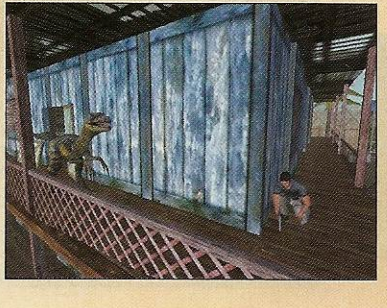
Ação

•EUA

Disponível no 2º semestre



O enredo de **Jurassic Park Survivor** não tem nada a ver com qualquer filme da série. No game, a história acontece numa ilha secreta repleta de dinossauros, alguns livres e outros criados em cativeiro. Preocupado com a possibilidade de superpopulação da ilha, o governo americano envia uma equipe de segurança para lá para trabalhar com os cientistas que estudam o comportamento dos animais. Só que no meio dessa equipe está infiltrado um representante de uma organização secreta que pretende explorar o poder do DNA dos bichões. Tal organização consegue controlar a ilha, e você, na pele de David Vaughn, escapa e tem de resgatar os cientistas. O jogo conta com 12 fases, nas quais você terá de enfrentar oito espécies de dinossauros e quatro tipos de inimigos.



Shaun Palmer's Pro Snowboarder

ACTIVISION/UEP SYSTEMS

Esporte

•EUA

Disponível no 2º semestre

A linha de esportes radicais da Activision, que tem como carro-chefe **Tony Hawk's Pro Skater**, vai ganhar um novo aliado: **Shaun Palmer's Pro Snowboarder**. Desenvolvido pela UEP Systems, criadora da série Cool Boarders, o game traz o próprio Shaun Palmer e um time de snowboarders de primeira! No total, são quatro localidades, com quatro pistas cada, nas quais você terá de fazer altas manobras para garantir uma boa pontuação.

WWF Smackdown! Just Bring It

THQ/YUKES

Luta

•JAP

Disponível no 2º semestre

WWF Smackdown vai ganhar sua terceira versão, dessa vez para o PlayStation 2. Graças à maior capacidade gráfica do 128 bits, o game contará com muitas novidades. Cada um dos mais de 35 lutadores será formado por 800 polígonos, 500 só para a cabeça, o que vai permitir a reprodução de expressões faciais perfeitas. Com a ajuda de movimentos capturados, a movimentação dos personagens vai ficar bem mais realista. As arenas também serão mais detalhadas e interativas.

Rubu Tribes

INTERPLAY/OUTRAGE

Aventura

•EUA

Disponível no 2º semestre

Rubu Tribes conta a história de uma tribo de criaturinhas esquisitas conhecidas como Rubu. Você estará na pele do líder dos Rubus, Mutu, que é o encarregado de levar a tribo de um lugar para outro, além de gerenciá-la e decidir sobre os ataques aos grupos inimigos. Cada um dos mundos explorados conta com diferentes ecossistemas, desafios e inimigos. Esse promete ser mais um game de aventura com bons elementos de ação e exploração.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory

ROCKSTAR/ANGEL STUDIOS

Ação

•EUA

Disponível em outubro

Seguindo o mesmo caminho do game anterior, **Smuggler's Run 2** traz ainda mais perigo e um enredo bem complexo. O jogo se passa em localidades do Afeganistão e do Vietnã, onde, além de lidar com contrabandistas da pesada, você terá de encarar explosões, climas adversos, fogo cruzado e muitas outras emoções. São mais de 30 missões, com objetivos bem complicados, como entregar carregamentos explosivos, frágeis ou que dificultam sua mobilidade. Você poderá controlar oito veículos, incluindo tanques e caminhões gigantes.

X-Men Mutant Academy 2

ACTIVISION/PARADOX

Luta

•EUA

Disponível no 2º semestre

O segundo game da série de luta X-Men Mutant Academy para o PlayStation é bastante parecido com o primeiro, só que traz bem mais opções. Entre as novidades estão os personagens com diferentes tipos de movimentação e habilidades, além do combate aéreo. Em **X-Men Mutant Academy 2** você poderá lutar com os dez personagens do game anterior e com outros seis novos – Rogue, Forge, Nightcrawler, Havoc e dois secretos. A lista de movimentos é enorme! Existem golpes fracos, médios, fortes e especiais, além dos chutes. Apesar de contar com jogabilidade em 2D, o game traz cenários tridimensionais. Na versão anterior, os ambientes eram baseados em lugares conhecidos, já vistos no filme. Já a seqüência terá cinco novas fases – que se passam na Mansão X, numa igreja assombrada, na ilha Muir, no Asteróide M e na base dos X-Men – e mais duas secretas. Entre os modos tradicionais (Academy Training, Arcade, Survival e Versus), destaca-se o modo Cerebro, que traz um monte de curiosidades do filme *X-Men*.

Spider-Man 2: Enter Electro

ACTIVISION

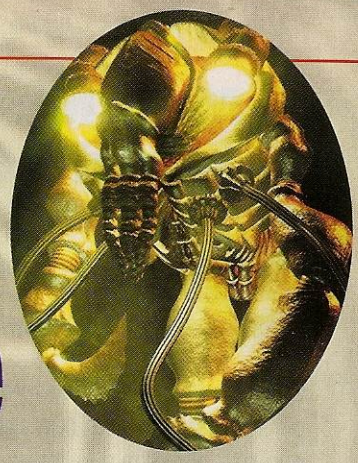
Ação

•EUA

Disponível no 2º semestre

Depois do sucesso de **Spider-Man** no PlayStation, a Activision tratou logo de preparar uma seqüência. O herói dos quadrinhos voltará ao 32 bits em **Spider-Man 2: Enter Electro**, aventura que vai usar a mesma engine e os mesmos modelos do game anterior. Pode esperar tudo o que o original teve de bom: muita ação, luta e teias pra todo lado! Ainda não se sabe muito sobre o novo enredo, mas a Activision divulgou que o grande vilão será Elêctro. Ele e seus novos capangas vão fazer de tudo para atrapalhar a vida do Homem-Aranha! O jogo vai trazer novas fases e possibilidades de movimentação, além de um modo de treinamento muito mais elaborado. Prepare-se para subir pelas paredes, usar e abusar de sua teia e detonar os inimigos nesse novo desafio do bom e velho Spidey!

C-12: Final Resistance



C-12: Final Resistance
Ação
Sony
7.8

CONTROLE	7
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	7
SOM	8

2 Jogadores - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A atmosfera de invasão alienígena empolga o jogador

▼ **PONTO FRACO**
Os gráficos poderiam ser bem melhores. O mesmo vale para a jogabilidade

Parentesco com a série Medievil

O jogo **C-12: Final Resistance** foi desenvolvido na Europa pelo estúdio da Sony Cambridge, o mesmo que criou a série Medievil, também para o PlayStation. Aliás, **C-12** usa uma versão modificada da engine de Medievil, que substitui as espadas e magias do game antecessor por ambientes grandes e futuristas.

Site traz vídeos e informações

O site oficial de **C-12** (*www.scee.com/c12*) traz diversas informações adicionais sobre o game, além de vídeos e wallpapers. E o melhor é que ele pode ser visualizado em cinco idiomas diferentes: alemão, inglês, espanhol, francês e italiano.

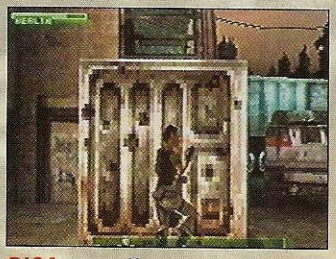
Alienígenas invadem a Terra, matam os seres humanos mais fracos e convertem os fortes em seus aliados

PS MAGAZINE A história de **C-12: Final Resistance** acontece num futuro próximo, numa época em que a humanidade está sendo ameaçada de extinção por terríveis seres alienígenas que invadiram a Terra, destruindo cidades e assassinando pessoas. Por meio de um programa seletivo, os aliens eliminam os seres mais fracos e convertem os fortes em seus aliados. Tudo parece perdido, mas você, na pele do tenente Vaughan, vai encarar a missão de salvar o mundo contando com um belo arsenal de armas. Além de detonar os inimigos, você também terá de desvendar alguns quebra-cabeças no decorrer da ação. No geral, o jogo é muito legal... O clima caótico criado pela invasão dos aliens é bem ilustrado, mas os gráficos deixam um pouco a desejar, já que várias partes do cenário são muito quadriculadas. Outro problema é que, às vezes, os ângulos da câmera chegam a atrapalhar a jogabilidade. Já o som foi bem trabalhado: a música se encaixa bem no clima do jogo, e os efeitos sonoros ficaram legais. ■

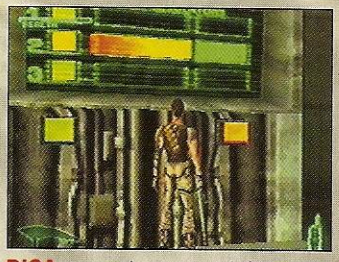
DICA: *aperte R1 para mirar automaticamente no inimigo e, assim, acertá-lo com facilidade*

DICA: *cuidado com a fumaça que aparece dentro do metrô. O único jeito de passar por ela é usando o Shield (△)*

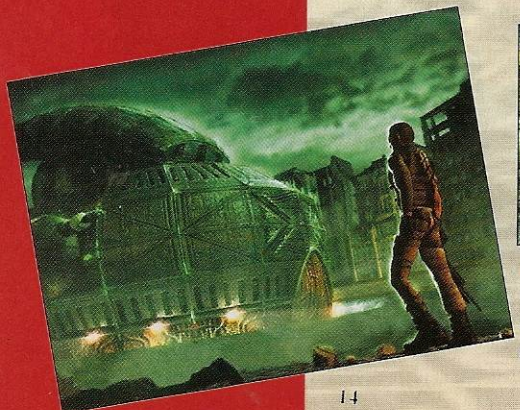
DICA: *aperte Select para entrar no inventório e poder rever seus objetivos na missão*



DICA: *aperte X para conseguir puxar ou empurrar essa caixa. Assim você poderá alcançar a escada logo à frente*

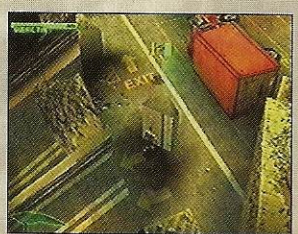


DICA: *para acionar o metrô de novo, escolha a segunda opção (X) com o botão da esquerda e, em seguida, aperte o da direita*



DICA: *utilize o Alien Keycard que você adquiriu ao matar um dos alienígenas para poder abrir essa porta (aperte X)*

DICA: *dê o Medikit a esse cara que está machucado para que ele se cure e lhe dê o Keycard da sala que contém energia e munição*



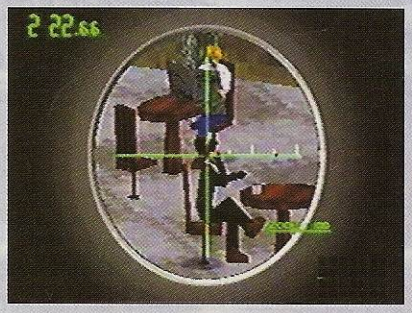
DICA: *nessa parte, não deixe que os robôs com sensores vejam você. Caso isso aconteça, as portas que você abriu serão fechadas de novo!*

The Sniper

Na pele de um atirador de elite, você terá de encontrar suas vítimas em cenários enormes antes de o tempo acabar

DICA: *antes de qualquer fase, preste bastante atenção nas telas como essa, pois elas mostram quem é o alvo da vez*

P.S MAGAZIN Em **The Sniper**, você estará na pele de um atirador de elite que tem de encarar um time de gângsteres da pesada! No início de cada missão, sua vítima é apresentada, e você, escondido num prédio, terá de eliminá-la usando uma arma com mira de grande alcance. O lance é procurar o inimigo em todos os lugares, já que ele pode estar andando nas ruas ou até dentro de algum carro. O tempo é determinado no início de cada fase e, conforme for eliminando os bandidos, você mudará de missão. Nem é preciso dizer que as tarefas ficarão cada vez mais difíceis! O jogo é bem realista: enquanto você espera sua presa, só dá pra escutar o barulho do vento. E tem mais: quando o tempo está acabando, o controle começa a pulsar bem rápido, seguindo o ritmo das batidas de um coração. Os gráficos poderiam ser melhores, mas a trilha sonora foi escolhida a dedo: o jazz pulsante ilustra bem a atmosfera do game e quebra um pouco a tensão entre os levels. ■



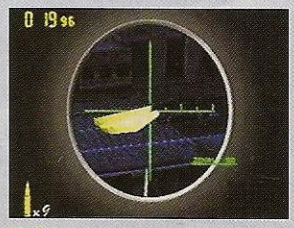
DICA: *na primeira fase, a vítima é o cara que está falando no celular nessa mesinha, na parte direita do cenário. Mire com calma e atire*

DICA: *na segunda fase, você poderá encontrar seu alvo à noite, nesse terraço localizado num prédio baixo e marrom. Utilize o zoom de 100% para mirar melhor*

DICA: *a vítima da terceira fase se encontra em movimento, portanto mire num lugar em que ela vai passar e atire um pouco antes de a mesma atingir o centro para dar tempo de a bala chegar*

DICA: *na quarta fase, você tem de matar o cara de chapéu que está em frente ao prédio marrom. Tenha cuidado para não acertar o segurança que fica andando de um lado para outro*

DICA: *fique parado nesse ponto, na sexta fase, e espere para acertar o cara que vai descer do carro*



DICA: *na sétima fase, não basta acertar o carro. Você terá de atirar também no velho careca que sairá dele correndo*

DICA: *mire com muito cuidado na vítima da quinta fase, que está fazendo cooper nessa pracinha. Concentre-se, pois o cara está com dois guarda-costas e em constante movimento*

The Sniper

Tiro

Sol/Bestmedia

7.8

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	7
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
As animações do jogo fazem você se sentir um atirador de verdade

▼ **PONTO FRACO**
Quando você aciona a mira, não dá para saber em que ponto ela está

Jogo faz parte da série Simple 1500

The Sniper, game desenvolvido pela Sol e pela Bestmedia, faz parte da série Simple 1500. Esse jogo é o volume 56 da série. O objetivo das duas empresas é criar 1,5 mil títulos diferentes. Será que elas chegam lá?

D3 tem distribuição diferenciada

A D3, empresa que publicou **The Sniper**, tem uma proposta um pouco diferente. Os jogos distribuídos por ela geralmente são mais baratos que a média, custando por volta de US$ 15. Mesmo assim, não faltam games de qualidade, como **Real Racing: The Toyota** e o RPG **The Dungeon**, além do próprio **The Sniper**.

COMANDOS

□ - Ligar e desligar a mira
X - Aumentar e diminuir o zoom (50% ou 100%)
L1 - Subir a câmera quando não estiver mirando
L2 - Descer a câmera quando não estiver mirando
R2 - Atirar

MLS Extra Time

MLS Extra Time
Esporte
Konami
8.5

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	8
SOM	7

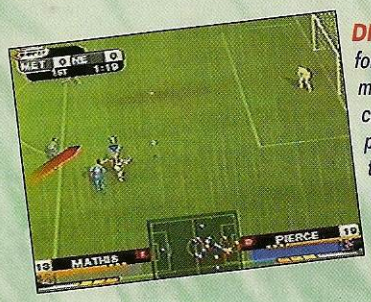
4 Jogadores - Memory Card/Multitap

▲ PONTO FORTE
O botão é bem sensível à pressão, o que dá uma maior variedade aos comandos

▼ PONTO FRACO
Por se tratar do PlayStation 2, a atenção aos gráficos e ao som poderia ser maior

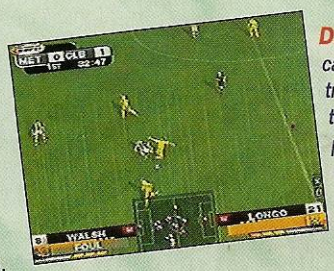
A bola rola solta na versão americana de Winning Eleven 5

MLS Extra Time é a versão americana de **Winning Eleven 5** para PlayStation 2. O grande destaque desse novo game da Konami são os times da Liga Americana (Major League Soccer), que somam-se às seleções mundiais, além das quatro equipes All-Star. São cinco modos de jogo: Match, que é uma partida simples; Season, os jogos de uma temporada; Cup, a copa, que pode ser mundial, européia ou das Américas; Training, para você se acostumar com os controles; e Scenario, o mais diferente. Neste último você deve passar por algumas situações diferentes, como se fossem missões. Em uma delas, você entra no jogo faltando dois minutos pra acabar; o placar está empatado e seu time tem um escanteio. Se conseguir fazer o gol da vitória, você passa de fase. São 12 tarefas no total. A classificação das equipes não ficou muito realista. Pra você ter uma idéia, a seleção dos Estados Unidos é considerada a melhor! Um ponto positivo é que os controles são sensíveis à pressão, fazendo com que você consiga controlar bem a força dos chutes. Já os gráficos e o som deixam um pouco a desejar, mas se você é fã da série Winning Eleven com certeza vai aprovar o game! ■



DICA: *aperte o botão com força quando quiser chutar mais forte. Nesse jogo, os controles são sensíveis à pressão. Outra coisa: o tempo que você fica segurando o botão indica a altura da bola em direção ao gol*

DICA: *na hora de bater um pênalti, escolha os cantos de baixo, pois eles são os melhores pontos para evitar a ação do goleiro*



DICA: *evite dar carrinhos por trás, pois esse tipo de falta pode render cartão amarelo e até vermelho!*

COMANDOS GERAIS

COM BOLA
△ – lançamento rasteiro pelas costas
△ + L1 – lançamento aéreo pelas costas
○ – cruzamento
○ + L1 – tabela (1-2) rasteira
X – passe curto rasteiro
X + L1 – tabela (1-2) rasteira
□ – chute a gol
□ + L1 – encobrir o goleiro
R1 – correr

SEM BOLA
△ – sair e controlar o goleiro
○ – carrinho
X – roubar a bola
L1 – trocar de jogador
R1 – correr

Game é o 4º futiba da Konami pra PS2

MLS Extra Time é o quarto game de futebol que a Konami lança para PlayStation 2. Os anteriores foram **World Soccer 2000** e **2001**, que seguem a linha da série International Super Star Soccer, e **Winning Eleven 5**, versão japonesa de **MLS**.

DICA: *segure L1 no momento em for chutar para o gol. Assim a bola passa por cima, encobrindo o goleiro*

DICA: *quando o goleiro estiver sozinho na defesa, segure △ para sair com ele e tentar evitar o ataque adversário*

Site traz dicas, vídeos e imagens

O site oficial de **MLS Extra Time** (*www.kcea-honolulu.com/mls/mls-extra.html*) traz uma série de informações sobre o jogo, imagens, vídeos e até algumas dicas.

DICA: *vá até a linha de fundo e cruze. Quando a bola chegar ao jogador do seu time, aperte o botão de chute para ele dar um voleio*

DICA: *pause o jogo, entre na opção Camera e escolha Far. Com a câmera mais distante, você tem uma visão melhor, e fica mais fácil perceber quando os adversários tentam roubar a bola*

DICA: *quando estiver cara a cara com o goleiro, segure □ e, no momento em que seu jogador for chutar, aperte X rapidamente para que ele desista do tiro e dê um drible. Isso certamente deixará o goleiro no chão*

Batman Gotham City Racer

Morcegão dá uma de agente Tanner (de Driver) e pilota seu Batmóvel a toda velocidade pelas ruas de Ghotam City

DICA: para não perder tempo nas fases em que isso é fundamental, use o turbo ( ), de preferência nas retas para não bater

DICA: nas fases em que tiver de acertar o inimigo, use o botão R2 para atirar

PS MAGAZIN Mais um game baseado nas aventuras de Batman... Só que, dessa vez, a história é um pouco diferente. Seguindo o estilo de **Driver**, você assumirá o controle de veículos e terá de realizar uma série de objetivos num tempo determinado. Sua missão principal é livrar a cidade de Gotham dos mais terríveis vilões. Figurinhas carimbadas como o Coringa, o Pingüim, Mr. Freeze e Duas Caras estarão presentes para desafiar nosso herói. No modo Adventure, você será um dos mocinhos e terá de encarar uma série de fases (sem grande variedade de missões) para completar seus objetivos. Nas passagens, você vai assistir a algumas animações que ilustram a história. Já no modo Patrol, você poderá escolher qualquer personagem – Batman, Robin, a Bat Girl, a Mulher-Gato ou um dos vilões. Para deter o adversário, será possível usar todas as armas e equipamentos dos veículos ou até mesmo jogar óleo na pista. A idéia de **Batman Gotham City Racer** é boa, mas a jogabilidade deixa muito a desejar. Pra falar a verdade, os controles são péssimos! O carro derrapa bastante, e endireitá-lo é um sufoco. É uma pena, pois o jogo tinha tudo pra ser muito bom... A trilha sonora, bem fiel aos desenhos, segura um pouco a onda!

DICA: use esses morros de grama como rampa para pular as grades e não perder o inimigo de vista

DICA: sempre pegue esse item, pois ele faz com que você ganhe mais tempo. Isso, com certeza, é algo de extrema importância no jogo

DICA: nem sempre siga a orientação da seta. Ela indica apenas o sentido de seu destino. O caminho, muitas vezes, pode ser outro

DICA: use o raio com precisão (L2). Atire na hora certa, pois seu número é limitado e fica indicado embaixo da velocidade (no canto direito da tela). Essa é uma arma bastante forte

DICA: na segunda fase, siga Duas Caras, mas não se aproxime muito dele. Se o adversário perceber que está sendo seguido, sua missão falhará

Batman Gotham City Racer

Ação/Corrida
Ubi Soft
6.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	6
GRÁFICO	7
SOM	8

2 Jogadores · Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
As animações são tão boas quanto as dos desenhos da TV

▼ **PONTO FRACO**
A jogabilidade é muito ruim, o que compromete o game

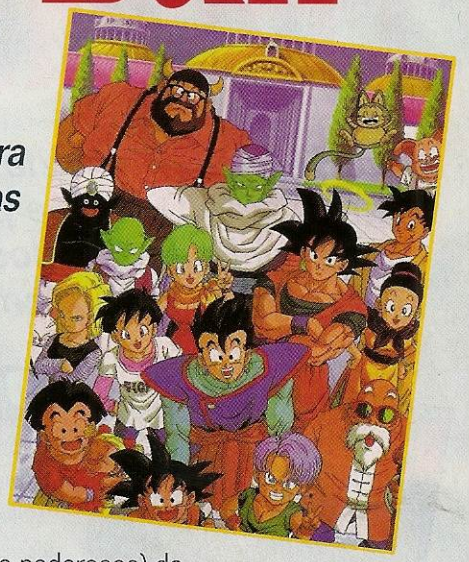
Batman já é velho conhecido do PSX

Batman Gotham City Racer não é o único game do Homem-Morcego para PlayStation. O 32 bits já ganhou **Batman Beyond: Return of the Joker**, da própria Ubi Soft, baseado na série de TV *Batman of the Future*, além de **Batman and Robin** e **Batman Forever**.

Morcego chega em setembro ao PS2

Está prevista para setembro deste ano a grande estréia de Batman no mundo dos 128 bits. **Batman Vengeance**, da Ubi Soft, será uma aventura em terceira pessoa para o PlayStation 2, baseada na série de desenhos animados *The New Adventures of Batman*. A novidade é que, no novo game, o Morcegão vai trocar Robin pela estonteante Bat Girl.

Dragon Ball



Tudo que você precisava saber sobre Dragon Ball: golpes especiais, macetes para habilitar personagens secretos e estratégias para detonar os chefes das versões Ultimate Battle 22, Legends e Final Bout

PS MAGAZINE Conforme prometido no mês passado, a galera da ***PlayStation Magazine*** preparou um Detonado três em um com todos os golpes e macetes das versões de Dragon Ball para o PlayStation: **Dragon Ball Z Ultimate Battle 22**, **Dragon Ball Z Legends** e **Dragon Ball GT: Final Bout**. Na primeira parte, você vai conferir uma lista com os Hypermoves (os ataques mais poderosos) de todos os 27 personagens – cinco deles secretos – de **Ultimate Battle 22**. As lutas dessa versão seguem o estilo tradicional, mas também é possível concentrar magias, como na série King of Fighters, e voar. Já em **Legends**, as lutas são bem diferentes do esquema padrão. Neste Detonado, você vai aprender a utilizar todos os golpes e, de quebra, descobrirá como chegar ao final especial. Só pra você ter uma idéia, para destravá-lo é preciso fazer rank 100 em todas as fases, seguindo os mesmos passos do desenho animado! As lutas em **Final Bout** seguem o estilo de **Ultimate Battle 22**, só que o game é totalmente em 3D. Na última parte do passo-a-passo, há uma relação de todos os golpes dos 20 personagens (sete deles secretos) de **Final Bout** e dicas de como derrotar o chefe Super Bebi e o personagem secreto Super Saiyajin 4, a última transformação de Goku. Quem curte os desenhos e jogos de Dragon Ball não pode perder essa!

Dragon Ball GT: Final Bout

Luta — **9.0**
Bandai

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	9

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os interessantes personagens de Dragon Ball GT

▼ PONTO FRACO
Os movimentos dessa versão são muito lentos

Dragon Ball Z Ultimate Battle

Luta — **9.0**
Bandai

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Essa versão oferece uma grande variedade de personagens

▼ PONTO FRACO
Os comandos são difíceis de executar

Dragon Ball Z Legends

Luta — **9.3**
Bandai

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	9

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A história e as batalhas são fiéis ao desenho

▼ PONTO FRACO
Deveria haver mais golpes

DRAGON BALL Z
Ultimate Battle 22

Comandos Básicos

Voar: △
Soco: □
Esquivar: ←, ←
Agarrar: → + □
Soltar Ki: ○
Chute: X
Dash: L1 ou R2
Concentrar Ki: segure □, X ou ○
Anular Ki do adversário: □ + X
Campo de força: aperte ↓↙← e segure ○

Legendas

S: soco
C: chute
KI: soltar Ki
(c): carregar (segure o botão por dois segundos)

SON GOKOU

Dash Elbow: ↓↘→ + S
Forward Turtle Flip: →←↔ + C
Four Dragon Kick: ←↙↓↘→ + C
Jump Knee Lift: ↙↗ + C (vale no ar)
Taiyouken: ↓↑ + KI
Teleport: → + S (defendendo)
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←→ + S
Teleport Kamehameha: ↓↙←↙↓↘→ + KI

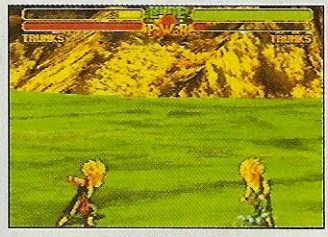
SON GOHAN

Jet Uppercut: ↓↘→ + S
Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Dash Slider: ←↙↓ + C
Back Roundhouse Kick: ↓↘→ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Masenko: ←↙↓↘→ + KI
Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + C
Chou Kamehameha: ↓↘→← + KI

SON GOTEN

Goten Descending Head Charge: (c) ↓↑ + S (vale no ar)
Back Round House Kick: ← + C
Kicking Uppercut: ↙↗ + C
Dash Sweep: ←↙↓ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S
Super Goten Attack: (c) ↓↑ + KI

TRUNKS



Dash Elbow: ↓↘→ + S (vale no ar)
Back Roundhouse Kick: ← + C
Middle Kick: ↓↘→ + C
Flash Kick Attack: (c) ←→ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Air to Ground Energy Ball: (no ar) →↓ + KI
Kikouha: ←↙↓↘→ + KI
Big Burn Attack: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + C
Double Big Burn Attack: ↓↘→←↙↓↘→ + KI, KI

GOTENKS

Descending Head Charge: (no ar) →↓+ S
Multiple Punches: (c) ←→ + S
Leg Sweep: ↓↙← + C
Double Upper Roundhouse Kicks: ↙↗ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Combined Goten and Trunks Energy Ball: ←↙↓↘→ + KI
Superfast Multiple Fireballs: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S
Super Ghost Kamikaze Attack: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI

F. TRUNKS

Sliding Leg Sweep: ←↙↓ + C
Forward Flip: →↘↓↙← + C
Double Hand Hit: (c) ←→ + S
Four Multiple Kicks: →←↔ + C
Shower of Fireballs: ↓↘→ + KI
Ground Energy Discharge: ←↙↓ + KI
Burning Attack: ←↙↓↘→ + KI
Finish Buster: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + S
Super Fast Multiple Fireballs: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + KI

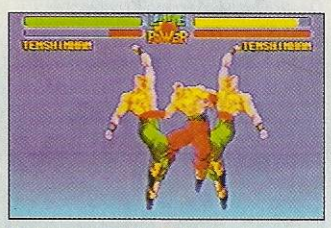
PICCOLO

Arm Stretch: (c) ←→ + S
Super Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Sliding Kick: →←↔ + C
Upward Swoop: ↙↗ + C
Energy Flame: →←↔ + KI
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Electric Header: ↙↗ + KI
Makankousappou: ←↙↓↘→ + KI
Gekiretsukoudan: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + S
Homing Fireballs: →↘↓↙←→↘↓↙← + KI

KLILYN

Forward Charge: ↓↘→ + S
Descending Gail Kick: →←↔ + C
Flowing Double Kick: ←↙↓ + C
Super Sweep: (no ar) →↓ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Forward Bounce: ←↙↓ + KI
Taiyouken: ↓↑ + KI
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Kienzan: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←→ + S
Kienretsuzan: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + KI

TENSHINHAN

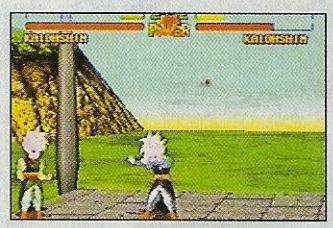


Multiple Hand Slap: S (várias vezes)
Horizontal Head Charge: →←↔ + S
Low Kick + Close Punch: ↓↘→ + C
Beam Attack: ↙↗ + KI
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Taiohken: ↓↑ + KI
Combination: ←↙↓↘→ + S (no Taiohken)
Dodonpa: ←↙↓↘→ + KI
Kikouhou: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←→ + S
Shin Kikouhou: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI

GREAT SAIYAMAN

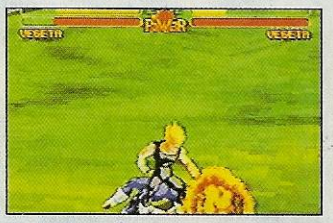
Winning Upper: ↓↘→ + S
Super Hero Punch: →←↔ + S
Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Double Roundhouse Kick of Justice: ↓↘→ + C
Slow Energy Ball: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←→ + C
Shin Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI

KAIOHSHIN



Multiple Slaps: →←↔ + S
Side Slap: (c) ←→ + S
Four Multiple Kicks: ←↙↓↘→ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Paralize: (c) ←→ + KI
Ground Energy Discharge: ←↙↓ + KI
Energy Slast: ←↙↓↘→ + KI
Gekiretsushinouhou: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + KI
Multiple Spread Fireballs: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI

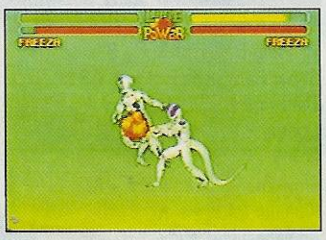
VEGETA



Dash Elbow: ↓↘→ + S
Upward Charge: →←↔ + S
Sway Attack: ←↙↓ + S (levando golpe)
Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Upward Sliding Kick: ↙↗ + C
Side Bomb: ↓↑ + KI
Astro Fire Cannon: ↓↘→← + KI
Vegeta Final Blast Bomb: (no ar) →↗↑↖←→ + KI
Big Burn Attack: ←↙↓↘→ + KI
Final Flash: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←→ + C
Super Big Burn Attack: ↓↙←↙↓↘→ + KI

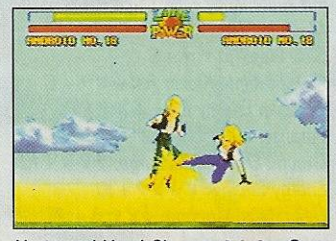
DRAGON BALL Z
Ultimate Battle 22

FREEZA



Fast Forward Charge: →←→ + S
Descending Head Charge:
(no ar) →↓ + S
Forward Flip: ↓↙← + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + C
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Descending Lunar Chop: ←↙↓ + KI
Death Ball: ←↙↓↘→ + KI
Mega Buster: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + KI
Invisible Energy Ball: →↘↓↙←→ + KI

ANDRÓIDE #18

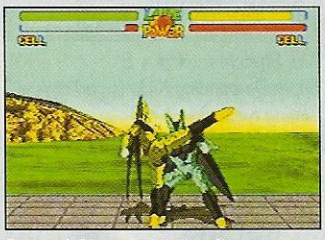


Horizontal Head Charge: →←→ + S
Back Leg Sweep: ←↙↓ + C
Double Low Roundhouse Kick:
→←→ + C
Bloody Kick: ↓↘→← + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Ground Energy Discharge: ←↙↓ + KI
Super Energy Ha: ←↙↓↘→ + KI
Energy Flame: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←→ + C
Flash Beam Bless: →↘↓↙← + KI

ANDRÓIDE #16

Charging Punch: ↓↙←→ + S
Body Charge: ←↙↓ + S
Rocket Punch: ↓↘→ + S
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Upward Eye Laser: ↙↗ + KI
Super Energy Ha: ←↙↓↘→ + KI
Hells Flash: ↓↙←→ + KI
Hypermove: ↓↙←↙↓↘→ + S
Super Arm Cannon: ↓↘→←↙↓↘→ + S

CELL



Forward Charge: →←→ + S
Low Sweep + Mid Level Kick: →←→ + C
Ascending Charge: ↙↗ + C
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Finger Beam: ←→ + KI
Spiral Blaster: ←↙↓↘→ + KI
Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →←↓↑ + S
Chou Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI

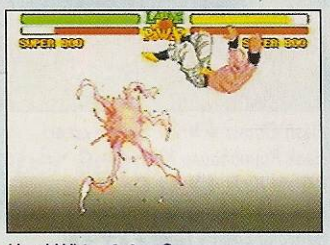
DARBURA

Sword Slash: ↓↘→ + S
Double Sword Slash: ↓↘→ + C
Jumping Sword Attack: →↘↓↙← + S
Medusa's Spit: (c) ←→ + KI
Javelin: ←→ + KI
Body Charge: →↘↓↙← + KI
Death Crash: ←↙↓↘→ + KI
Death Fire: ↓↙←→ + KI
Hypermove: (de perto) ←→↓↑ + S
Death Flame: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI

MAJIN BOO

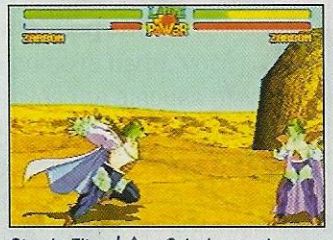
Body Bomber: ↙↗ + S
Horizontal Head Charge: →←→ + S
Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Jumping Lower Kick: ←↙↓ + C
Fireball Shower: ↓↘→ + KI
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Super Boo Storm: ←↙↓↘→ + KI
Dokkan Breath: ↓↙←→ + KI
Hypermove: ←→↓↑ + S
Boo Bomb: →↘↓↙←→ + KI

SUPER BOO



Head Whip: ←→ + S
Forward Charge: ↓↘→ + S
Renzoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Super Boo Storm: ←↙↓↘→ + KI
Super Boo Beam: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S
Fireball Shower: ←↙↓↘→←↙↓↘→
+ KI

ZARBON

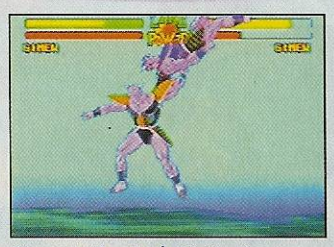


Simple Flip: ↓↑ + C *(vale no ar)*
Sliding Sweep: ←↙↓ + C
Shooting Star Combination: (no ar)
→↓ + C
Reizoku Energy Dan: ↓↘→ + KI
Eye Beam: ←↙↓ + KI
Elegant Buster: ←↙↓↘→ + KI
Spinning Smash: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S
Spreadballs: ↓↘→←↙↓↘→ + KI

RECOOM

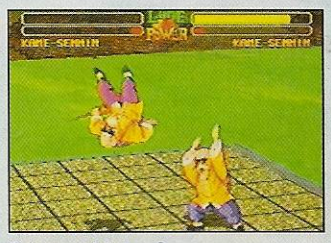
Death Driver: (de perto) →↘↓↙← + S
Crush Down: (de perto) ←↙↓↘→ + S
Ascending Charge: ↙↗ + C
Forward Charge: ←↙↓↘→ + C
Descending Charge: (no ar) →↓ + C
Super Ricoom Bomber: ←↙↓↘→ + KI
Elazer Gun: ↓↙←→ + KI
Ultra Fighting Bomber:
→↘↓↙←↙↓↘→ + KI
Hypermove: (de perto)
←↙↓↘→↘↓↙← + S
Power Bomb: (no ar, de perto) S + C

GINEW



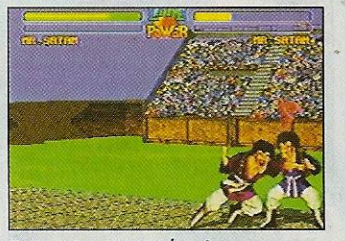
Dynamite Punch: ↓↙←→ + S
Forward Charge: ←↙↓↘→ + S
Ginew Throw Tackle:
(de perto) →↘↓ + S
Bicycle Kick: →←→ + C
Renzoku Enrgy Dan: ↓↘→ + KI
Kneeling Fireball: ←↙↓ + KI
Body Change: →←↙↓↘→← + KI
Terra Smash: ←↙↓↘→ + KI
Dynamite Attack: ↓↙←→ + KI
Hypermove: ↓↙←→↘↓ + C
Damage Body Change:
←→↘↓↙← + KI

MESTRE KAME



Teleport: →←→ + S
Drunken Turtle Punch: ↓↘→ + S
Drunken Turtle Low Punch: →↘↓ + S
Double Kick: →←→ + C
Drunken Turtle High Kick: ↓↘→ + C
Drunken Turtle Low Kick: →↘↓ + C
Flying Kick: ↓↙←→ + C
Drunken Tiger Punch: ↓↘→ + KI
Drunken Tiger Low Punch: →↘↓ + KI
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + KI
Hankokubikkurishou: →↘↓↙← + KI

MR. SATAN



Rolling Attack: ←↙↓ + S
Forward Charge: ↓↘→ +S
Diving Jabs: ↓↙← + S
Hero Dance: →↘↓↙←→ + S
Dynamite Kick: ←↙↓↘→ + C
Missele: ←↙↓↘→ + KI
Super Satan Bomb: ↓↙←→ + KI
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + S
Failed Bomb: ↓↙←↙↓↘→ + KI

DRAGON BALL Z
Legends

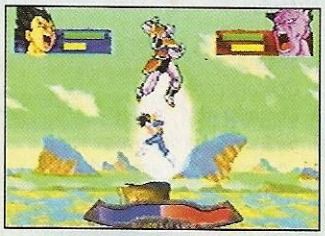
VS RECOOM

2 - Tire Vegeta e escolha só Gokou para acabar com esse louco

VS JIISU E BAATA

3 - Chame Vegeta de volta para lutar com Gokou. Deixe Jiisu de lado e mate Baata com Gokou

VS GINEW E JIISU



4 - Continue com Gokou e Vegeta. Agora sim, use Vegeta para detonar Jiisu. Depois que Jiisu morrer, tire Gokou e use Vegeta para matar o poderoso Ginew

EPISÓDIO 3: *Batalha em Namekusei*

(Hi Connects necessários: 4)

VS FREEZA

1 - Comece com Gohan, Klilyn e Vegeta. Logo depois, tire Gohan e Klilyn para que Vegeta fique sozinho. Deixe Freeza matar Vegeta e então escolha Gokou para detoná-lo com dois Meteor Attacks (não é para matar Freeza ainda!). Na seqüência, tire Gokou e escolha Gohan, Klilyn e Piccolo. Assim que eles aparecerem, tire Gohan e Piccolo, deixando Klilyn ser morto por Freeza. Assim Gokou se transformará em Super Sayajin. Escolha só SS Gokou e detone o temível Freeza!

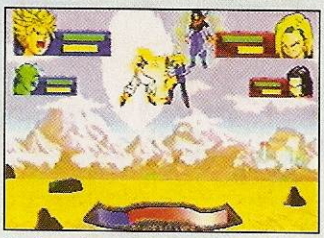
EPISÓDIO 4: *O Ataque dos Andróides*

(Hi Connects necessários: 6)

VS ANDRÓIDES #19 E #20

1 - Comece só com SS Gokou e tire-o logo de cara. Escolha Vegeta e Piccolo. Então use Piccolo para detonar o Andróide #20. Após a luta, tire Piccolo imediatamente e deixe Vegeta acabar sozinho com o Andróide #19

VS ANDRÓIDES #17, #18 E #16



2 - Quando os andróides #17 e #18 chegarem, tire Vegeta e escolha SS Gokou,Trunks e Piccolo. Feito isso, o #16 aparecerá: tire SS Gokou imediatamente para evitar problemas com ele, deixando Trunks e Piccolo sozinhos. Com Trunks, mate o Andróide #18. Depois, com Piccolo, mate o #17

EPISÓDIO 5: *O Desafio de Cell*

(Hi Connects necessários: 7)

VS CELL E CELL JRS

1 - Comece com SS Gokou e tire-o de cara. Escolha Piccolo, Klilyn e Vegeta. Feito isso, Cell fará três Cell Juniores nascerem. Imediatamente tire Piccolo, Klilyn e Vegeta e escolha Gohan e Trunks. Com Gohan, mate pelo menos três Cell Juniores (cada vez que você matar um, outro nascerá). Depois deixe Cell matar Trunks, tire Gohan e escolha só Gokou. Deixe então Cell matar Gokou. Por fim, escolha só Gohan e diga adeus a Cell!

Hi Connect

Esse é o sistema de ataques usados em Dragon Ball Z Legends. Trata-se de dar porradas no inimigo no estilo do desenho animado, ou seja, dar múltiplos socos, chutes e pauladas para mandar o cara pra lua, alcançá-lo e ainda continuar dando golpes, tudo em frações de segundos! Siga as instruções a seguir para dar os Hi Connects:

Primeiro passo: *fique perto do adversário e aperte ○. Seu personagem dará uma seqüência de socos/chutes.*

Segundo passo: *digite rapidamente →→ + ○ (ou ←↙↓↘→ + ○ ou →↘↓↙← + ○). Assim seu personagem dará uma superseqüência de golpes.*

Terceiro passo: *aperte ↑ + ○ para jogar o adversário para cima; ↓ + ○ para jogá-lo para baixo; ou → + ○ para jogá-lo para o lado.*

Quarto passo: *rapidamente, aperte duas vezes e segure o direcional na direção em que você jogou o adversário e fique pressionando ○ para continuar o Hi Connect (exemplo: se você jogou o adversário para cima, aperte ↑ e segure ↑ e aperte + ○ rapidamente). Então repita de novo do terceiro passo em diante para continuar sua seqüência.*

Contra-ataque: *se você for atacado por Hi Connects, é possível se livrar deles dando contra-ataques. Se for atacado por cima, aperte ↓↓ + X; se for por baixo, ↑↑ + X; e se for pela frente, ←← + X. Importante: esses comandos devem ser executados na hora em que o adversário for jogar você para algum dos lados.*

Fugir: *quando estiver levando uma seqüência, aperte ↑ + KI para fugir.*

DRAGON BALL Z Legends

KID SON GOKOU

Stone Attack: ←→ + S
Paper Attack: ←→ + KI
Scissors Attack: ←→ + C
Eight Handed Strike: ←↙↓↘→ + S
Rod Strike: (c) ←→ + S
Descending Charge Using a Fireball: (no ar) →↓ + S
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Hypermove: ←↙↓↘→↘↓↙← + S (de perto)
Chou Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI

SS3 SON GOKOU

Dash Punch: ↓↘→ + S
Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Gale Shoot: ↓↙←→ + C
Gale Shoot Reverse: ↓↘→← + C
Saiyajin 3 Attack: (de perto) →↘↓↙← + S
Thousand Combination: ←↙↓↘→ + C
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Kamehameha: ←↙↓↘→ + KI
Chou Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: ←→↓↑ + S
Shin Kamehameha: →↘↓↙←→ + KI

GOGETA

CannonBall Attack: ←↙↓↘→ + S
Spinning Drop Kick: →←→ + C
Fast Descending Kick: (no ar) →↓ + C
Forward Kick: ↓↙← + C
Teleport Slider: dash + S
Teleport Slash Down: dash + KI
Teleport Spinning Drop Kick: dash + C
Kiaihou: (c) ←→ + KI
Slow Energy Ball: (c) ↓→ + KI
Super Ultra Donuts: ←↙↓↘→ + KI
Final Kamehameha: ↓↙←→ + KI
Hypermove: ←↙↓↘→↘↓↙← + S
Quick Ultra Ball: ↓↙←→↘↓↙← + KI

Balance Power

A barra Balance Power indica se você está ganhando ou perdendo a luta. Ela enche quando você acerta golpes e esvazia quando sofre

danos. Cada vez que você consegue encher a barra por completo, seu personagem dá um Meteor Attack (como Kamehameha) automaticamente. Repetindo isso três vezes, você mata o oponente. Logo, se a barra Power Balance esvaziar por completo, seu oponente é quem dará o Meteor Attack. A dica é dar muitas porradas até a barra Balance Power encher a seu favor para soltar o Meteor Attack no inimigo. Repita isso três vezes para matá-lo

EPISÓDIO 1: A Chegada de Vegeta

(Hi Connects necessários: 3)

VS NAPPA

1 - Comece com Gohan, Piccolo e Klilyn. Espere os personagens aparecerem e, imediatamente, tire Gohan e Klilyn da jogada, deixando Piccolo ser cruelmente morto por Nappa. Depois disso, você irá para a tela de seleção de personagens. Escolha só Gokou e acabe com Nappa

Comandos Básicos

Avançar: ↑
Recuar: ↓
Ataque: ○
Defesa: X
Soltar Ki: □
Concentrar Ki: △
Controlar Ki: ↑ ou ↓ + △
Girar em volta do adversário: controlando Ki, aperte →→
Trocar de personagem: L1
Trocar de adversário: R1
Selecionar personagem/ouvir comentários: Select

Comentários

Aperte Select durante as lutas e deixe o jogo parado por um tempo. Os personagens que estão na tela começarão a fazer comentários iguais aos do desenho

EPISÓDIO 2: As Forças Ginew

(Hi Connects necessários: 4)

VS VEGETA

2 - Depois que Nappa morrer, Vegeta aparecerá. Continue com Gokou e detone o Saiyajin

VS GURUDO

1 - Comece com Gohan e Klilyn. Espere os dois personagens aparecerem e tire-os imediatamente. Então escolha só Vegeta e mate Gurudo sem dó!

SP Mode

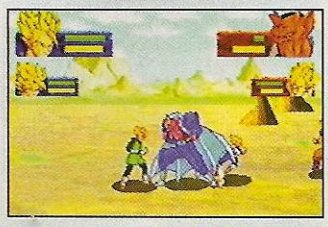
O SP é um modo especial que é aberto depois que você termina o jogo. Nele você participa de 30 lutas extras (há um final nesse modo, mas ele é igual ao do normal). Confira a seguir a lista de todas as lutas do modo SP:

1 - Piccolo vs Gohan (criança)
2 - Nappa vs Vegeta
3 - Vegeta e Nappa vs Freeza
4 - Freeza e Ginew vs Vegeta, Gokou e Nappa
5 - Jiisu e Baata vs Ginew, Recoom e Gurudo
6 - Gokou e Jiisu vs Gohan (criança), Vegeta e Klilyn
7 - SS Trunks vs Freeza
8 - Piccolo vs SS Vegeta
9 - Andróide #19 e #20 vs #17 e #18
10 - Andróide #16 vs Cell e Cell Junior
11 - Andróide #17 vs #18 e Klilyn
12 - Piccolo vs SS Gohan (criança)
13 - Andróide #17 e #18 vs SS Trunks
14 - Goten vs SS Gohan (adolescente)
15 - Trunks (criança) vs Majin Vegeta
16 - Piccolo vs SS Gohan (adolescente)
17 - SS Gokou e Majin Vegeta vs Goten, SS Gohan (adolescente) e Trunks (criança)
18 - Darbura vs Klilyn e Piccolo
19 - Andróide #18 vs Goten e Trunks (criança)
20 - Majin Boo vs Piccolo e Majin Vegeta
21 - Piccolo vs Gohan (adolescente)
22 - Gohan (adolescente) e Gotenks vs Gogeta
23 - SS Gohan (criança) e Goten vs SS Trunks e Trunks (criança)
24 - Gokou vs Vegeta
25 - Gurudo e dois Cell Juniores vs SS Gohan (criança) e Gotenks
26 - SS Gokou e Goten vs SS Vegeta e Trunks (criança)
27 - SS Gokou e SS Gohan (criança) vs SS Vegeta e SS Trunks
28 - Cell, Freeza e Vegeta vs SS Gohan (criança), SS Gokou e Piccolo
29 - Majin Boo, Super Boo e Boo vs Gogeta, Gohan (adolescente) e Gotenks
30 - Gokou, SS Gokou e SS3 Gokou vs Vegeta, SS Vegeta e Majin Vegeta

EPISÓDIO 6: *O Despertar de Majin Boo*

(Hi Connects necessários: 8)

VS DARBURA E VEGETA



1 - Comece com Gohan e detone Darbura com dois Meteor Attacks. Majin Vegeta aparecerá: chame Gokou para lutar junto com Gohan. Deixe Majin Vegeta matar Gokou e depois, com Gohan, detone Darbura. Assim Majin Vegeta ficará selecionável!

VS MAJIN BOO

2 - Continue com Gohan e deixe Majin Boo matá-lo. Depois que Gohan morrer, escolha só Majin Vegeta e deixe Majin Boo detoná-lo com dois Meteor Attacks. Tire Majin Vegeta e escolha Goten e Trunks. Após os dois pivetes aparecerem, tire-os rapidamente, chame Majin Vegeta de novo e, finalmente, detone Majin Boo

EPISÓDIO 7: *A Batalha dos Boos*

(Hi Connects necessários: 9)

VS MAJIN BOO

1 - Comece com SS3 Gokou e detone Majin Boo com dois Meteor Attacks. Depois tire SS3 Gokou e escolha Goten e Trunks. Feito isso, eles se fundirão com o auxílio da técnica Fusion, transformando-se no poderoso e convencido Gotenks. Use-o para acabar com Majin Boo!

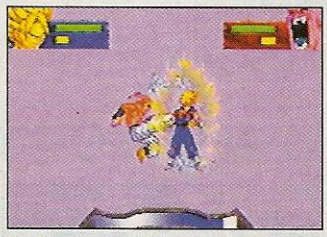
VS SUPER BOO

2 - Continue com Gotenks e detone Super Boo com dois Meteor Attacks. Então tire Gotenks e escolha só Gohan para detonar Super Boo

EPISÓDIO 8: *A Batalha Final dos Guerreiros Z*

(Hi Connects necessários: 10)

VS SUPER BOO



1 - Comece com Vegetto. Uma animação mostrará Gokou e Vegeto se fundindo com o uso do brinco de Kaioshin. Detone Super Boo. Depois disso, Gokou e Vegeta irão se separar e Boo mostrará sua verdadeira forma

VS BOO

2 - Escolha só SS3 Gokou e detone Boo com um Meteor Attack. Depois deixe Boo detonar SS3 Gokou com dois Meteor Attacks. Gokou perderá os poderes e voltará ao normal

3 - Imediatamente tire Gokou e escolha só Vegeta. Deixe Boo detonar Vegeta com dois Meteor Attacks. Majin Boo aparecerá para ajudar Vegeta: continue com Vegeta e Majin Boo. Deixe Boo matar Majin Boo. Depois deixe Boo matar Vegeta

4/5 - Finalmente escolha Gokou e detone Boo para pulverizá-lo com a poderosa Geki Dama! Boa sorte!

FINAL

1/2/3 - Se você acompanhou o Detonado e conseguiu rank 100 em todos os episódios, terá direito a várias ilustrações animais do desenho, retiradas diretamente dos mangás originais de Akira Toryama! Curta também a empolgante música do final (tema de abertura da segunda fase de DBZ)! Parabéns!

DRAGON BALL Final Bout GT

Legendas

S: soco C: chute KI: soltar Ki

Comandos Básicos

Soco: □
Chute: ○
Soltar Ki: △
Defesa: X
Dash: segure R1 ou L1 e aperte → ou ←
Voar: segure R1 ou L1 e aperte ↑
Esquivar: segure R1 ou L1 e aperte ↓ ou X
Concentrar Ki: □ + X
Levantar para trás: quando cair, aperte ←
Levantar para frente: quando cair, aperte →
Levantar para o lado: quando cair, aperte qualquer botão

Defendendo Magias

***COUNTER** – Quando seu*

adversário soltar um Kamehameha, por exemplo, você poderá reagir de várias formas. O momento exato para isso é quando aparecer a palavra "Counter" na tela. Nessa hora, escolha uma das opções a seguir:

***• Defender** – Para defender, aperte △ + X;*

***• Rebater** – Para rebater, aperte □ + ○.*

***• Disputar** – Para disputar, aperte □ + △ + ○. Depois aperte ○ rapidamente (vence a disputa quem apertar mais rápido)*

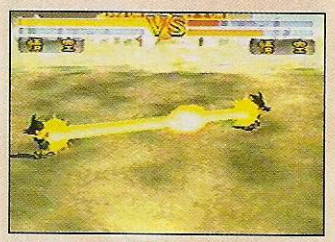
DRAGON BALL Final Bout GT

Son Gokou

Ryuugekiken: ↓→ + S
Gekiretsurenkyaku: ←↓→ + C
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C
Jump Knee Lift: ↓↑ + C
Dash Elbow: →→ + S
Dash Sekkin: R1, L1 + →
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Kamehameha: ←↓→ + KI
Chou Kamehameha: ↓←→ + KI
Genki Dama: →←↓↑ + KI

Cutting Uppercut: →←→ + S
Jack Force Combination: ↓→ + S
Wild Whip Cycle: →←↓↑ + S
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Atomic Side Blitz: ←↓→ + KI
Twin Energy Ball: ↓←→ + KI

SON GOKOU (Kid)



Sliding Bomb: ←↓→ + S
Sanrenkyaku: →→→ + C
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C
Bakuretsu Combination: →↓← + S
Solid Shoot: ↓→ + C
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Kamehameha: ←↓→ + KI
Chou Kamehameha: ↓←→ + KI

PAN

Eagle Knee Lift: ↓↑ + C
Senbuu Heel Otoshi: ↓→ + C

TRUNKS

Rushing Kick: →→ + C
Sliding Kick: ←↓→ + C

Down the Hill: ↓← + C
Brave Sabre: →←→ + S
Lightning Show: ←← + C
Kakukin Energy Dan: ↓→ + KI
Burning Attack: ←↓→ + KI
Finish Buster: ↓←→ + KI

VEGETA

Dash Elbow: →→ + S
Shougekiha: →←↓↑ + KI
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C
Slash-Arrow Kick: ↓↑ + C
Vegeta Hammer: ↓↑ + S
Wild Spin Kick: ↓← + C
Super Dash: ↓→ + C
Heel Shoot: →→ + C
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Big Burn Attack: ←↓→ + KI
Final Flash: ↓←→ + KI

SON GOHAN

Knee Smasher: →←→ + C
Zankoukyaku: ↓↑ + C
Bukuukyaku: (no ar) →↓ + C
Missile Kick: (no ar) ↓→ + C
Jet Uppercut: ↓→ + S
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Masenkou: ←↓→ + KI
Kamehameha: ↓←→ + KI

CELL

Cell Combination: →↑→ + S
Rising Attack: ↓↑ + S
Head Attack: ←←→ + S, → + S
Ground Slider: ↓→ + C
Power Attack: ↓→ + S

Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Kamehameha: ←↓→ + KI
Shougekiha: ↓←→ + KI

BOO

Arm Ball: ↓← + S
Ultimate Punch: ←↓→ + S
Spiral Kick: ↓→ + C
Buu Bomber: →←↓↑ + KI
Earth Shoot: ←↓ + C, C, C
Expand Punch: →←→ + S
Kakusanrenzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Powerball: ←↓→ + KI
Vice Shout: ↓←→ + KI

FREEZA

Super Tail Kick: ←↓→ + C
Guillotine Kick Combination: →→ + C
Jasenkou: (no ar) →↓ + C
Head Attack: ←←→ + S
Dash Elbow: →→ + S
Freeza Beam: ↓→ + KI
Death Ball: ←↓→ + KI
Evil Energy: ↓←→ + KI

PICCOLO

Sonic Kick: →←→ + C
Madankyaku: ↓↑ + C
Bukuukyaku: (no ar) →↓ + C
Zankuureppa: →→→ + C
Mashoudankyaku: ←↓→ + C
Mystic Attack: →→ + S
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Makankousappou: ←↓→ + KI
Gekiretsukoudan: ↓←→ + KI

Sistema de Combos de Final Bout

Meteor *é o sistema de combos de Final Bout. Para executá-lo, fique perto do adversário, segure → e aperte R2. Assim você dará um golpe que jogará o adversário longe. Nesse exato momento, execute uma das seqüências a seguir:*

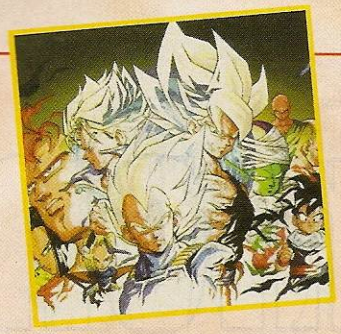
METEOR A *– Para dar um combo de socos, segure o direcional para qualquer lado e aperte □ + △.*

METEOR B *– Para dar um combo de chutes, segure o direcional para qualquer lado e aperte ○ + △.*

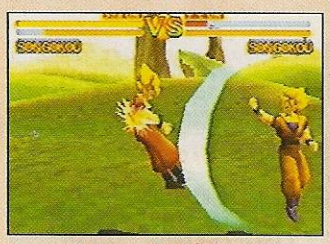
METEOR C *– Para finalizar um combo com Ki, segure o direcional para qualquer lado e aperte X + △.*

DAR MAIS HITS *– Quando seu personagem estiver terminando de dar um combo, repita um dos comandos acima.*

CONTRA-ATACANDO *– Quando você estiver levando um Meteor Combo do adversário, é possível contra-atacar. Para isso, execute um dos comandos acima quando o adversário estiver terminando o combo dele. Você deverá fazer a sequência antes dele, portanto seja rápido! A dica é apertar os botões rapidamente.*



SS SON GOUKOU (DBZ)



Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Ryuugeki Combination: ↓→ + S
Dash Elbow: →→ + S
Jump Knee Lift: ↓↑ + C
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C
Bakuretsurenkyaku: ←↓→ + C
Kamehameha: ←↓→ + KI
Chou Kamehameha: ↓←→ + KI

SS SON GOKOU (DBGT)

Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Ryuugeki Enbu: ↓→ + S
Dash Elbow: →→ + S
Knee Shock: ↓↑ + C
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C
Power Stream: ←↓→ + C
Kamehameha: ←↓→ + KI
Chou Kamehameha: ↓←→ + KI

SS TRUNKS (DBZ)

Kakusan Energy Dan: ↓→ + KI
Down the Hill: ↓← + C
Blocking Over: →→ + C
Grand Shoot Jabbering: ←↓→ + C
Brave Sabre: →←→ + S
Lightning Sonic: ←← + C
Burning Attack: ←↓→ + KI
Finish Buster: ↓←→ + KI

VEGETTO

Psychic Whip: ←↓↑ + KI
Heel Shoot: →→ + C
Spiral Heel Shoot: (no ar) →↓ + C
Phantom Summer: ←↓↑ + C
Rising Chain Kick: ↓↑ + C
Atomic Break Combo: ↓← + C
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Final Kamehameha: ←↓→ + KI
Flash Sword Attack: ↓←→ + KI

SS SON GOKOU (Kid-DGBGT)

Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Slide Fire: ←↓→ + S
Sanrenranbushuu: →→→ + C
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ + C
Blocking Roll: →↓← + S
Solid Shoot: ↓→ + C
Kamehameha: ←↓→ + KI
Chou Kamehameha: ↓←→ + KI

SS TRUNKS (DGBGT)

Kakusan Energy Dan: ↓→ + KI
Down the Hill: ↓← + C
Shoot Rush: →→ + C
Grand Swing Kick: ←↓→ + C
Brave Sabre: →←→ + S
Lightning Crush: ←← + C
Burning Attack: ←↓→ + KI
Finish Buster: ↓←→ + KI

SS4 SON GOKOU

Spear Shoot: ↓→ + S
Slash-Down Kick: (no ar) →↓ C
Reppugazanshuu: ←↓→ + C
Jump Knee Lift: ↓↑ + C
Dash Elbow: →→ + S
Renzoku Energy Dan: ↓→ + KI
Kamehameha: ←↓→ + KI
Jyu Bai Kamehameha: ↓←→ + KI

CHEFES

Super Bebi é o chefe do jogo. Para derrotá-lo, fique perto dele e dê um golpe (como o Jump Knee Lift de Son Gokou) que o derrube no chão. Super Bebi ficará sentado: solte uma magia poderosa (como o Chou Kamehameha) para arrancar 1/4 da vida dele. Se o seu Ki acabar, não se preocupe! Derrube Super Bebi e fique concentrando Ki enquanto ele estiver no chão. Repita o processo até detoná-lo!

Entre na dificuldade Hard, não use nenhum continue e derrote Super Bebi com Perfect ou com a vida quase cheia. Dessa forma, o poderoso Super Saiyajin 4 Son Gokou aparecerá como adversário especial. Use toda a sua habilidade para vencê-lo. Boa sorte!

FINAL

Para assistir ao final completo de Final Bout, entre na dificuldade Hard, termine o jogo sem usar continues e derrote SS4 Son Gokou. Todos os personagens aparecerão na tela final, e as músicas serão interpretadas pelo cantor original da série animada Dragon Ball Z, Kageyama Hironobu, conhecido como o "príncipe das músicas de animes no Japão". Vale a pena conferir!

Digimon

Depois do sucesso no Japão, os monstrinhos da Bandai acabam de desembarcar nos Estados Unidos e já estão aprontando as maiores confusões para defender o Guard Team

PS MAGAZINE Depois de terem feito o maior sucesso no Japão, os simpáticos monstrinhos de **Digimon World 2** acabam de desembarcar na terra do Tio Sam. Para quem já jogou o game japonês, não há novidade alguma além da tradução das legendas para o inglês. Como é de praxe na série, os gráficos, o som e o controle não mudaram absolutamente nada de uma versão para outra. Se você teve dificuldade para terminar o game japonês por causa da língua, essa é sua oportunidade! A única coisa ruim da versão americana é que as falas dos digimons não foram traduzidas, ou seja, continuam em japonês. Mas com uma boa noção da língua ianque ou um dicionário amigo na mão, você não terá dificuldades para entender as legendas. Para ficar mais fácil detonar a segunda aventura dos monstrinhos da Bandai no PlayStation, preste atenção em algumas dicas: na base (Silver Cross, Blue Falcon ou Black Sword), você pode comprar presentes, itens de encher HP e MP, combustível e remédios. Sempre que adquirir algo, escolha a opção Transfer no menu para colocá-lo no Digibeatle, pois só assim você poderá usá-lo nas fases. Se o carro estiver lotado, será preciso esvaziá-lo para poder capturar mais digimons. Lembre-se também de que, numa batalha com três adversários, o último que morrer será o capturado. Ah! E no início do jogo, você só poderá capturar, evoluir e fundir digimons do mesmo tipo do grupo em que você entrou. As outras manhas você vai descobrir seguindo esse passo-a-passo. Boa sorte!

Digimon World 2
RPG
Bandai
8.5

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	9

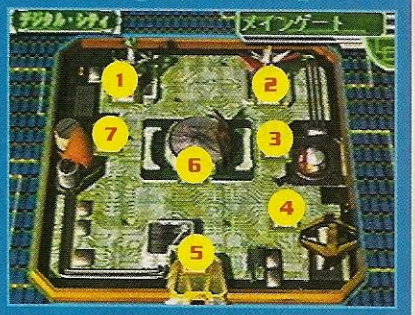
2 Jogadores - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
Vários digimons e complexo sistema de evolução

▼ **PONTO FRACO**
As vozes não foram dubladas e continuam em japonês

World 2

Digital City



1 - Black Sword
2 - Blue Falcon
3 - Team Club
4 - Silver Cross
5 - Main Gate
6 - Coliseum
7 - Digimon Center

Equipando o Carro

1 - Vendedor de equipamentos: tem lança-míssil normal e anti-robô, radar de mina e de robô, removedor de mina, box expansor de digimons e de itens, expansor de HP e de EP, rodas especiais e muitas outras coisas

2 - Vendedor de mísseis: tem mísseis para detonar barreiras, rochas e robôs, entre outros tipos

3 - Mecânico: instala e melhora os equipamentos do Digibeatle

Passo 3 - Entre no menu e tire o lança-mísseis e os mísseis do "Server" para colocá-los no carro

Passo 4 -
Fale com o mecânico para que ele instale o lança-mísseis

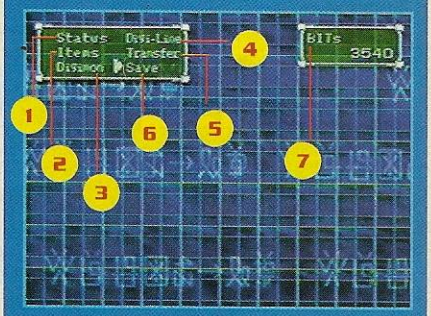
EXEMPLO: COMO INSTALAR E USAR O LANÇA-MÍSSEIS

Passo 1 - Compre o lança-mísseis do vendedor de equipamentos

Passo 2 - Compre os mísseis do outro vendedor

Passo 5 - Vá para a fase e aperte X (○ na versão japonesa) para detonar a barreira

Menu Principal



Aperte ○ (△ na versão japonesa) para ter acesso ao menu principal do jogo

1 - Status: informações sobre você, equipamentos instalados no carro e itens importantes
2 - Items: usar itens
3 - Digimon: informações sobre seus digimons
4 - Digi-Line: definir os digimons que vão batalhar
5 - Transfer: transferir os digimons/itens que estão no estoque para dentro do carro
6 - a) Save: salvar o jogo (opção disponível apenas quando você está no mapa)
b)Auto Pilot: sair da fase (opção disponível apenas quando você está na fase)
7 - Bit: dinheiro

Boot Hole

Número de andares: 2
Novos digimons:
a) Gajimon (tipo: vírus – LV 5)
b) Gizamon (tipo: vírus – LV 5)

1 - No início do jogo, depois de ser apresentado no Guard Team, suba na plataforma quadrada com luzes vermelhas para ir ao andar seguinte

2 - Chefes: Leomon, V-Greymon e Toy Agumon. Com Waruseadramon, use seu golpe Ice Arrow para acertar os três adversários; com Lilmon, encha as vidas; e com Triceramon, só ataque

3 - Vá até o quadrado onde está escrito Exit para sair da dungeon. Você voltará ao Main Gate e ganhará seu próprio Digibeatle. Dê um nome ao carro!

Base

1 - Fale com os líderes das bases de Silver Cross, Blue Falcon e Black Sword. Depois ingresse no grupo que você achar melhor, conversando de novo com o respectivo líder. Se entrar no Silver Cross, você usará digimons do tipo vacina (como Agumon); no Blue Falcon, monstrinhos do tipo normal (como Patamon); e no Black Sword, do tipo vírus (como Demi Devimon). Por último, dê nome a seu parceiro digimon

Mapa Principal

1 - Digital City
2 - Boot Hole
3 - Plotter Hole
4 - Packet Hole
5 - Meridian Dome
6 - Serial Hole
7 - Regist Hole
8 - Prokish Hole
9 - Device Dome
10 - Dynamo Hole
11 - Shatoru Port
12 - Freeze Hole
13 - Supuru Hole
14 - Bagubagu Hole
15 - Buffer Hole
16 - Decode Hole
17 - Archive Port
18 - Argono Hole
19 - Old Hole
20 - Great Hole

Main Gate

1 - Fale com a moça para poder usar o Digibeatle e ir para Serial Hole (faça isso sempre que for a qualquer dungeon)

Serial Hole

Número de andares: 4
Novos digimons:
a) Piyomon (tipo: vacina – LV 1)
b) Snow Globlimon (tipo: vírus – LV 1)
c) Betamon (tipo: vírus – LV 1)
d) Gabumon (tipo: dado – LV 1)
e) Ganimon (tipo: dado – LV 1)
f) Bakumon (tipo: vacina – LV 1)

1 - Abra os baús para pegar itens

2 - Chefe: Wheelmon. Para detoná-lo facilmente, utilize pelo menos dois digimons no level 4. Golpeie o inimigo até ele cair, sem se preocupar com a vida

Base

1 - Converse com seu líder na base (Silver Cross, Blue Falcon ou Black Sword, conforme o grupo escolhido)

Resist Hole

Número de andares: 5
Novos digimons:
a) Goblimon (tipo: vírus – LV 2)

1 - Para passar por esse chão amarelado, é preciso equipar seu carro com pneus especiais. Caso ainda não tenha feito isso, dê a volta por outro lado para não ferrar seu carro!

2 - Chefes: Sukamon, Numemon e Demi Devimon. São necessários, no mínimo, dois digimons no level 8 para vencer. Detone primeiro Sukamon e depois Demi Devimon, pois ele solta uma magia que diminui seu MP. Então acabe com Numemon (é mole!) e, se precisar, use itens para encher seu HP

3 - Antes de sair, salve Angemon. Se quiser, fale com ele em Meridin Dome para ganhar 2000 Bit

Plotter Hole

Número de andares: 5
Novos digimons:
a) Tentomon (tipo: vacina – LV 2)
b) Toy Agumon (tipo: vacina – LV 2)

1 - Cuidado para não danificar seu

Digibeatle no chão com explosivos! Aperte ○ para checar se há alguma armadilha na frente, principalmente na entrada de áreas ou em cruzamentos

2 - Chefe: Kokatorimon. Ele é bem resistente e tem uma magia de fogo bem poderosa. Será preciso ter três digimons, dois deles fortes (level 10), para que o inimigo se renda depois da terceira rodada. Então volte à base para receber novas ordens de seu líder

Team Club

1 - Fale com Arcshull e pegue o item câmera. É necessário um espaço no carro para guardá-lo. Caso não tenha, esvazie o Digibeatle e fale de novo com Arcshull para pegar o item

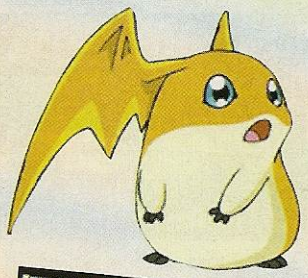
Packet Hole

Número de andares: 6
Novos digimons:
a) Patamon (tipo: dado – LV 2)
b) Gotsumon (tipo: dado – LV 3)
c) Floramon (tipo: dado – LV 3)
d) Candlemon (tipo: dado – LV 3)
e) Metal Greymon (tipo: vacina – LV 21)

1 - Nesse local há uma armadilha que, quando você passa, seu radar explode e fica tudo escuro. Use o item para consertar o Digibeatle e lembre-se de apertar ○ antes de entrar em qualquer área para evitar esse problema

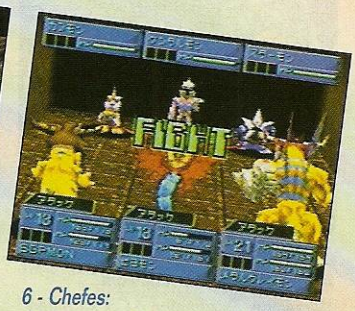
2 - Num dos andares você encontrará Metal Greymon. Siga-o!

3 - Para destruir essas barreiras amarelas, use o Magma Missile LV 1



4 - Para quebrar os blocos amarelos, use o Drill Missile LV 1. Se não tiver, apenas dê a volta

5 - Dê a câmera para capturar Metal Greymon, que está à esquerda no sexto andar, e sempre encha a vida após ser atacado por ele. Se estiver com dois digimons Champion no level 13 e outro monstrinho qualquer para ajudar, você derrotará Metal Greymon em três rodadas. Então capture-o, pois ele quebrará um bom galho durante o jogo



6 - Chefes: Centarumon, Gabumon e Starmon. Com Metal Greymon em seu time ficará fácil acabar com os chefes. Use o Hom Buster (Interrupt de Metal Greymon) para diminuir a força dos golpes dos inimigos e detone um monstrinho por vez, deixando Centarumon por último. Depois volte à base e fale com seu líder para ganhar o Coliseum Card (no meio da conversa, o mecânico de seu Digibeatle aparecerá). Saia do local

Dynamo Hole

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Gomamon (tipo: vacina – LV 3)
b) Penguinmon (tipo: vacina – LV 3)
c) Snow Agumon (tipo: vacina – LV 4)
d) Clear Agumon (tipo: vacina – LV 4)
e) Unimon (tipo: vacina – LV 11)

1 - É bom ter Magma Missiles, pois você vai precisar! Nas barreiras verdes, use o Magma Missile LV 2

2 - Chefes: Flarerizamon, Birdramon e Candlemon. Cuidado com o ataque de Birdramon, pois ele acerta todos de seu grupo de uma só vez! Detone primeiro os inimigos dos cantos e, contra Birdramon, use magias que atacam e diminuem a força dele (como a Hom Buster de Metal Greymon). Encha a vida sempre!

Prokish Hole

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Demi Devimon (tipo: vírus – LV 3)
b) Wheelmon (tipo: vírus – LV 3)
c) Kunemon (tipo: vírus – LV 3)
d) Dokunemon (tipo: vírus – LV 2)
e) Vegiemon (tipo: vírus – LV 11)
f) Woodmon (tipo: vírus – LV 11)
g) Otamamon (tipo: vírus – LV 4)
h) Siakomon (tipo: vírus – LV 4)

1 - Para quebrar os blocos verdes, use o Drill Missile LV 2

2 - Chefes: Gerimon, Kuwagamon e Okutamon. Detone Gerimon e Okutamon primeiro, porque os ataques deles são mais fortes e deixam você lento. Depois detone Kuwagamon

Team Club

1 - Passe na base para falar com o líder antes de seguir para Team Club e encontrar Ayumi (ela dirá algo sobre o equipamento roubado)

Meridin Dome

1 - Converse com Angemon, e ele falará sobre Ayumi. Saia e volte para falar com ele de novo: Angemon informará um novo local, o Buffer Hole

Buffer Hole

Número de andares: 8
Novos digimons:
a) Elecmon (tipo: dado – LV 5)
b) Drimogemon (tipo: dado – LV 11)
c) Palmon (tipo: dado – LV 4)

1 - No sétimo andar, encontre Ayumi e siga dirigindo o Digibeatle dela

2 - Chefes: Seebirdramon, Greymon e Toy Agumon. Essa batalha será mais fácil que as anteriores contra os Drimogemons. Estando com Metal Greymon e dois digimons Champion no level 15, não haverá problemas. Deixe Greymon por último!

3 - Continue seguindo e encontre Ayumi. Ela atacará você com Wirzamon, Seadramon e Cockatrimon. Você precisará de itens para encher vida e magias para recuperar-se da batalha anterior. Apenas tome cuidado com o ataque de Seadramon que atinge todos de seu grupo. Volte e fale com o líder da base

Device Dome

1 - Fale com Ayumi e com a cientista. Nesse ponto são vendidos os melhores itens do jogo: passe lá toda vez que avançar uma boa parte, pois coisas novas estarão disponíveis. Volte à base para falar com seu líder: ele dirá para você batalhar no Coliseum

Coliseum

1 - Fale com a recepcionista e pague 500 Bits para entrar no campeonato. Leomon guiará você e seu rival para dentro. Confira se você está com Metal Greymon e outros dois digimons Champion, e prepare-se para três batalhas consecutivas!

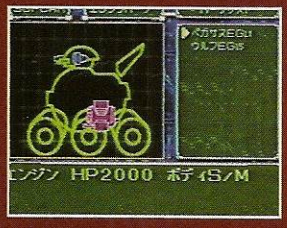
2 - Beltran, Linlinchao e Esmeralda serão seus adversários. Como não é permitido usar itens no Coliseum, detone os digimons com golpes fortes (caso seu MP esteja acabando, só defenda até recarregar). Após as batalhas, você subirá para o Rank 2. Pague a recepcionista para participar de mais três batalhas

3 - Yaruyaru, Ototatetsuna e Beltran serão os próximos oponentes. Detone Beltran primeiro e tome cuidado, pois ele usa o digimon Leamon, cuja magia faz você mesmo se acertar. Depois dessas batalhas você subirá para o Rank 3

Base

1 - Volte à base para falar com seu líder. Um guarda informará que a temida tropa Black Knights reapareceu. Na saída, seu rival conversará com você e irá junto para as dungeons

Main Gate



1/2 - Passe em Device Dome e compre o item Pegasus EG LV1. Fale com o cara que equipa seu Digibeatle e instale o item. Depois fale com o mecânico Maisto, que está logo abaixo, para ele fazer algumas mudanças em seu carro

Serial Hole

Número de andares: 6
Novos digimons:
a) Angemon (tipo: vacina – LV 11)
b) Leamon (tipo: vírus – LV 12)
c) Numemon (tipo: vírus – LV 11)
d) Tsukaimon (tipo: vírus – LV 5)
e) Yanmamon (tipo: dado – LV 12)

1 - Tome cuidado com os contra-ataques de Leamon e atenção para não ficar com seu status confuso. Detone Tsukaimon primeiro para que ele não provoque Leamon. Use itens para curar o status confuso ou espere o efeito passar

2 - Tome cuidado com os robôs que aparecem de cima, pois alguns fazem seus digimons ficarem incapazes de batalhar (aí você tem de sair da dungeon e começar tudo de novo). Equipe a arma R – Bagukoro L1 para detonar os robôs que roubam seus digimons. Para os outros robôs, use B – Bagukuro L1, H – Bagukuro L1 ou Z – Bagukuro L1

3 - Chefes: Darkrizamon, Bakemon e Deltamon. Utilize Metal Greymon (ainda ele!) e mais dois digimons Champion no level 14. Detone Bakemon primeiro, pois ele solta um ataque que deixa você confuso. Os outros dois inimigos têm ataques triplos, mas não se preocupe. Eles não vão nocauteá-lo!

Resist Hole

Número de andares: 7
Digimons da jornada:
a) Mushroomon (tipo: vírus – LV 5)
b) Devidramon (tipo: vírus – LV 12)
c) Gekomon (tipo: vírus – LV 13)
d) Sukamon (tipo: vírus – LV 11)
e) Red Vegiemon (tipo: vírus – LV 12)
f) Kuwagamon (tipo: vírus – LV 12)
g) Guardromon (tipo: vírus – LV 12)
h) Darkrizamon (tipo: vírus – LV 12)

1 - Encontre Beltran no sétimo andar. Ele estará hipnotizado e atacará você usando Vegiemon, Garurumon e Gabumon. A batalha é fácil: use ataques fortes de Metal Greymon e de outros dois digimons Champion (mais ou menos no level 18). Mais à frente, encontre o chefe, Dameda

2 - Chefes: Platina Sukamon, Waru Monzaemon e Nanimon. Detone rápido o Platina Sukamon para que ele não tenha tempo de usar a magia de confusão nos companheiros dele. Se o monstrinho fizer isso, você ficará com o status confuso a cada golpe que levar

Plotter

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Birdramon (tipo: vacina – LV 12)
b) Mojyamon (tipo: vacina – LV 12)
c) Ikakumon (tipo: vacina – LV 13)
d) Gururumon (tipo: vacina – LV 12)
e) Ranumon (tipo: vacina – LV 12)
f) Greymon (tipo: vacina – LV 12)
g) Shima Unimon (tipo: vacina – LV 12)

1 - Equipando seu Digibeatle com o radar, você poderá ver os robôs que caem do teto (nem todos) e as barreiras nos corredores

2 - Para desativar qualquer armadilha do robô (a que tem a sombra no chão), use o item Chou Bagukoro L1

3 - Chefes: Leamon, Devimon e Soulmon. Derrote Soulmon para não ter problemas com status confuso. Depois detone Devimon com cuidado, pois os ataques dele tiram MP, e, por último, arrase Leamon. Utilize Metal Greymon, um digimon Ultimate e outro Champion. Ao voltar à base para falar com o líder, seu rival conversará com você

Coliseum

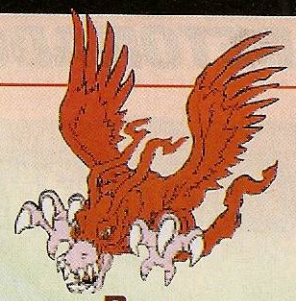
1 - Pague 1500 Bits para a recepcionista e prepare-se para três lutas

2 - Esmeralda, Arcshull e Linlinchao serão seus adversários. O mais difícil é Arcshull, pois ele usa o digimon Seabirdramon, que tem ataques triplos fortes. Acabe com ele o mais rápido possível! Vencendo o trio você subirá para o Rank 4 (Normal Team). Fale de novo com a recepcionista para mais três batalhas (pague 2000 Bits)

3 - Os próximos adversários serão Buybuy, Krongunder e Yaruyaru. Detone primeiro Bakemon, de Kroungunder; depois o Tyranomon e o Monochromon de Yaruyaru. Você subirá para o Rank 5 (Elit Team)

Device Dome

1 - Falè com o cientista que está bem embaixo do carro. Ele mandará você pegar Yanmamon (em Serial Hole, parece um pernilongo), Siakomon (em Prokish Hole, parece uma ostra) e Ikakumon (em Plotter Hole, parece um leão-marinho). Uma boa tática para conseguir Ikakumon, que está no grupo de Birdramon, é dar presentes quando eles estiverem presos entre os blocos, assim não avançarão em você. Fale de novo com o cientista



Base

1 - Volte à base para falar com o líder, e seu mecânico aparecerá de novo. Siga para Device Dome e converse de novo com o cientista, que está na sala de transformação de digimons. Ele mandará você pegar três tipos de DNA

Meridin Dome

1/2 - Fale com Angemon. Depois entre nas portas do lado e converse com Garurumon e Clockmon para pegar os DNA deles. Ao falar com Clockmon, dê a ele o item Game CD. Depois fale de novo com Angemon

Device Dome

1 - Fale com Ayumi para pegar outro DNA e leve todas as amostras para o cientista. Volte à base, fale com o líder e prepare-se para novas missões

Packet Hole

Número de andares: 8
Novos digimons:
a) Kokatorimon (tipo: dado – LV12)
b) Akatorimon (tipo: dado – LV 12)
c) Centarumon (tipo: dado – LV 12)
d) Igamon (tipo: dado – LV 12)
e) Sand Yanmamon (tipo: dado – LV 12)
f) Wizardmon (tipo: dado – LV 13)
g) Nise Drimogemon (tipo: dado – LV 13)

1 - Você terá de equipar melhor seu carro para passar pelo chão roxo

2 - Chefes: Clockmon, Tankmon e Drimogemon. Concentre seus ataques em Clockmon para detoná-lo logo, pois ele interrompe seu ataque. Depois acabe com Tankmon. Os adversários são bem resistentes e a luta, demorada! É bom ter três digimons Ultimate e itens de encher HP e MP. Aliás, esses itens serão indispensáveis em todas as batalhas daqui pra frente!

Prokish Hole

Número de andares: 9
Digimons da jornada:
a) Flymon (tipo: vírus – LV12)
b) Platina Sukamon (tipo: vírus – LV 12)
c) Devimon (tipo: vírus – LV 13)
d) Ogremon (tipo: vírus – LV 13)
e) Nanimon (tipo: vírus – LV 11)
f) Bakemon (tipo: vírus – LV 13)
g) Ice Devimon (tipo: vírus – LV 14)
h) Hyogremon (tipo: vírus – LV 13)
i) Tankmon (tipo: dado – LV 14)
j) Meramon (tipo: dado – LV 14)
k) Clockmon (tipo: dado – LV 13)

1 - Muitos Devimons e companhia estarão antes do chefe. Se você não tiver muito HP e MP, fuja deles!

2 - Chefes: Devidramon, Skull Greymon e Dark Tyranomon. Vá com tudo pra cima de Devidramon e de Skull Greymon. Se tiver magias Interrupt (Hom Buster de Metal Greymon), use e abuse para não perder muita vida!

File City

1 - Jijimon's House
2 - Item Shop
3 - Mechanic Factory
4 - Saída

Dynamo Hole

Número de andares: 9
Novos digimons:
a) Kabuterimon (tipo: vacina – LV 12)
b) Seabirdramon (tipo: vacina – LV 13)
c) Yukidarumon (tipo: vacina – LV 12)
d) Tailmon (tipo: vacina – LV 12)
e) Pidomon (tipo: vacina – LV 12)
f) Puidramon (tipo: vacina – LV 13)
g) Leomon (tipo: vacina – LV 13)
h) Garurumon (tipo: vacina – LV 13)

1 - Nesse ponto há muitas bombas. Desvie com cuidado

2 - Chefes: Airdramon, Garudamon e Yanmamon. Você vai precisar de digimons bem desenvolvidos, ou seja, fundidos cinco vezes (no mínimo) e com a possibilidade de virarem Ultimates. Itens de encher HP e MP também serão úteis, pois os adversários atacam forte, principalmente Garudamon. No final, volte à base

Team Club

1 - Encontre Esmeralda e bata um papo com ela

Device Dome

1 - Fale com Ayumi. Ela dirá que precisa de um Tankmon para arrumar o robô que encontrou

Prokish Hole

1 - Capture o Tankmon que está no último andar. Dê a ele vários Game CD e depois derrote-o

File Island

1 - Archive Ship
2 - File City
3 - Rex Hole
4 - Kapula Hole
5 - Mimudo Hole
6 - Shiasuado Hole
7 - Gipusu
8 - Noizu Hole
9 - Baiasu Hole
10 - Ribabu Hole
11 - Kurasuta Hole

Device Dome

1 - Dê o Tankmon a Ayumi para ganhar o EXP Chip de brinde (com 1000 de experiência)

Base

1 - Fale com Lakita. Ele dirá para você ajudar Beltran e Linlinchao em Buffer Hole, pois estão correndo perigo

Buffer Hole

Número de andares: 10
Novos digimons:
a) Monochromon (tipo: dado – LV 13)
b) Tyranomon (tipo: dado – LV 13)
c) Mori Shellmon (tipo: dado – LV 13)
d) Searamon (tipo: dado – LV 13)
e) Tsutidarumon (tipo: dado – LV 13)

1 - Utilize apenas digimons Ultimate, senão você vai levar um coro! Encontre o Digibeatle de Linlinchao lá embaixo. Na batalha, ela usará Leamon, Monzaemon e Igamon. Monzaemon solta uma magia que deixa todos os digimons do tipo vírus com o ataque e defesa fracos. Se você tiver um digimon tipo vírus, trate de derrotar esse adversário logo. Caso não tenha, deixe que ele continue usando a magia para enfraquecer o próprio Leamon (do grupo dele). Aí vai ser moleza!

2 - Siga em frente e encontre Beltran, que estará hipnotizado de novo no Digibeatle e usará Digitamamon, Deramon e Tankmon. Acabe com Digitamamon primeiro para que ele não encha a vida de ninguém. Siga em frente e encontre os chefes da dungeon

3 - Chefes: Mamemon, Metal Mamemon e Guardromon. Cuidado com os contra-ataques de Mamemon e Metal Mamemon. É bom usar apenas a magia Hom Missile (a Interrupt de Metal Greymon)

Base

1 - Converse com Lakita na entrada e depois entre na sala da direita para falar com Beltran e Linlinchao

Archive Port

1 - Logo na entrada, converse com Ben Oldman e pegue a carta para enfrentá-lo na dungeon

Old Hole

Número de andares: 1

1 - Chefes: Centarumon, Metal Mamemon e Meramon. Interrompa o golpe de Metal Mamemon usando o Hom Missile (é preciso diminuir a força do golpe dele). Enquanto isso, detone os digimons dos lados com golpes fortes de seus outros monstrinhos. Volte para Archive Port, converse com Ben Oldman de novo e vá para a base falar com seu líder

Argono Hole

Número de andares: 11
Novos digimons:
a) Seadramon (tipo: dado – LV 14)
b) Shellmon (tipo: dado – LV 14)
c) Flarerizamon (tipo: dado – LV 13)
d) Airdramon (tipo: vacina – LV 14)
e) Lukamon (tipo: vacina – LV 14)
f) Deltamon (tipo: vírus – LV 14)
g) Cyclomon (tipo: vírus – LV 14)
h) Soulmon (tipo: vírus – LV 14)
i) Pixiemon (tipo: data – LV 21)
j) Togemon (tipo: data – LV 13)
k) Icemon (tipo: data – LV 13)
l) Vedamon (tipo: vírus – LV 21)
m) Okutamon (tipo: vírus – LV 14)
n) Gerimon (tipo: vírus – LV 14)

1 - Para destruir as barreiras azuis, use o Magma Missile L3

2 - Chefes: Etemon, Jureimon e Ogremon. Dessa vez, Dameda estará mais forte. Detone rápido Etemon, adversário cuja magia faz seu digimon ficar sem vontade de atacar. A dica é utilizar digimons Ultimate no level 25

Base

1 - Siga para a base, e você será automaticamente levado para Archive Port. Então volte para cá de novo

Decode Hole

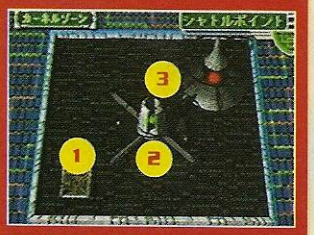
Número de andares: 12
Novos digimons:
a) Andromon (tipo: vacina – LV 14)

1 - Encontre o Dameda no 11º andar. Ele atacará com Kabuterimon, Pinokimon e Red Vegiemon. Detone Kabuterimon primeiro, pois ele interrompe seus golpes e pode irritá-lo muito. Aí vai ficar fácil

2 - Encontre Kreamzon no último andar e enfrente-o com pelo menos um digimon tipo data. O adversário vai usar X Tyranomon, Skullmon e Deltamon. Detone X Tyranomon primeiro, pois ele pode desativar seus melhores golpes. Skullmon solta magia que atinge digimons tipo vacina e, por isso, acaba se autodestruindo

3 - Chefes: Cyclomon, Vedamon e Taskmon. Eles são bem resistentes, mas não têm golpes fortes. Acabe com o trio e aproveite para recuperar HP e MP perdidos na batalha anterior

Kanel Zone



1 - Shatoru Point
2 - Koa Tower
3 - Kaos Tower

Base

1 - Fale com seu líder e com Ben Oldman

Meridian Dome

1 - Fale com Angemon. Um digimon aparecerá e baterá papo com vocês

Coliseum

1 - Converse com Leomon e depois pague 2500 Bits para a recepcionista inscrever você em outro torneio

2 - Seus adversários serão Beltran, Ototatetsuna e Arcshull. Utilize pelo menos dois digimons Ultimate no level 25 para não ter problemas. O Gerimon de Ototatetsuna será o mais resistente: concentre seus ataques nele antes de detonar os outros. Você subirá para o Rank 6 (Comand Team). Pague mais 3000 Bits para lutar de novo

3 - Agora é a vez de Buybuy, Linlinchao e Krongunder. Contra o primeiro, use apenas golpes Interrupt (Hom Missile), pois os Mamemons dele dão Counters muito fortes. Contra Linlinchao, o que importa é derrotar Etemon rápido. Então você subirá para o Rank 7 (Great Team)

Team Club

1 - Fale com Ototatetsuna. Ela dirá que um digimon, que foi para Digimon Center, perguntou por você

Digimon Center

1 - Encontre o digimon e pegue a Chip Key

Archive Port

1/2 - Leve a Chip Key para Ben Oldman. Você irá para outra ilha, a File City. Curta a animação e depois entre na cidade. Tyranoshishou vai impedir sua passagem e querer enfrentá-lo. Siga para Rex Hole

Rex Hole

Número de andares: 2

1 - Encontre Tyranoshishou no último andar e utilize seus ataques mais fortes para vencê-lo facilmente. Volte para a cidade da ilha, fale com Tyranoshishou de novo e siga para a nova dungeon

Kapula Hole

Número de andares: 13
Novos digimons:
a) Skull Greymon (tipo: vírus – LV 22)
b) Megadramon (tipo: vírus – LV 22)
c) Taskmon (tipo: vírus – LV 15)
d) Gigadramon (tipo: vírus – LV 22)
e) Dark Tyranomon (tipo: vírus – LV 15)

Opções de Ataque e Batalha

Nas batalhas, você pode atacar, usar itens e fugir. Se escolher o ataque, você ainda poderá optar entre movimentos como golpear, contragolpear, interromper (o movimento do inimigo) e usar habilidade especial. O ataque mais eficaz é o de interromper, pois você pode acertar o adversário e deixá-lo fraco, função muito útil até o fim do jogo. A opção de habilidade especial serve para usar magias de encher vida e melhorar status, por exemplo. Mas nem sempre todas as opções estarão disponíveis: será preciso batalhar bastante para conquistar os ataques

1 - Para detonar o bloco rosa, use o Drill Missile LV4

2 - Equipando seu Digibeatle com a roda especial, você não morrerá mais no chão roxo

3 - Chefes: Bakemon, Phantomon e Devidramon. Detone Bakemon rápido porque ele deixa você confuso. O resto é moleza, mas vale ter remédio contra status confuso

Mimudo Hole

Número de andares: 14
Novos digimons:
a) Starmon (tipo: normal – LV 15)
b) Pampmon (tipo: normal – LV 22)
c) J Mojyamon (tipo: normal – LV 15)
d) Metal Greymon (tipo: vacina – LV 22)
e) Deramon (tipo: normal – LV 22)
f) Mamemon (tipo: normal – LV 22)
g) Digitamamon (tipo: normal – LV 22)
h) Giromon (tipo: vacina – LV 22)
i) War Garurumon (tipo: vacina – LV 22)
j) Garudamon (tipo: vacina – LV 23)
k) Monzaemon (tipo: vacina – LV 23)
l) Phantomon (tipo: vírus – LV 23)
m) Waru Monzaemon (tipo: vírus – LV 23)
n) X Tyranomon (tipo: vírus – LV 23)
o) Turtlemon (tipo: vacina – LV 14)
p) Insekimon ((tipo: normal – LV 23)
q) Okuwamon (tipo: vírus – LV 23)
r) Gabemon (tipo: vírus – LV 23)
s) Etemon (tipo: vírus – LV 23)
t) Triceramon (tipo: normal – LV 23)
u) Blue meramon (tipo: normal – LV 23)
v) Lilimon (tipo: normal – LV 23)
x) Ultra Kabuterimon (tipo: vacina –LV 23)
y) Tyranoshishou (tipo: vacina – LV 23)
z) Air Lobuidramon (tipo: vacina – LV 23)

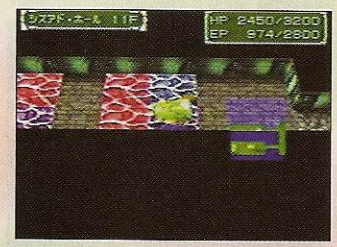
1 - Não é possível destruir as rochas vermelhas ainda. Dê a volta

2 - Para detonar a barreira roxa, use o Magma Missile LV 4

3 - Chefes: Kiwimon, Pampmon e Woodmon. Pampmon é o mais perigoso, pois tem ataques triplos. Acabe com ele primeiro e depois detone rápido Woodmon, antes que ele sugue sua vida!

Shisuado Hole

Número de andares: 13
Não tem novos digimons



1 - Quando não tiver jeito, passe por cima do chão vermelho

Capturando Digimons

Compre presentes dos vendedores que ficam nas bases e entre no menu para guardar esses itens no Digibeatle. Quando estiver na dungeon, perto de um digimon, aperte □ e depois ○. Um menu com os presentes aparecerá. Selecione um item e dê o mesmo para o digimon várias vezes, até que o coração dele fique grande. Então vença a batalha contra o monstrinho para capturá-lo. São cinco tipos de presentes: A, B, C, D e E. O melhor é o do tipo A, pois com apenas um dele você consegue pegar digimons poderosos. No início do jogo, porém, você contará apenas com presentes do tipo E e D, que atraem digimons fraquinhos. E você ainda terá de oferecer vários desses itens para conseguir capturá-los

2 - Chefes: Meramon, Death Meramon e Flarerizamon. Death Meramon tem ataques triplos, mas não muito fortes. De qualquer forma, detone esse digimon primeiro para economizar HP. Tenha no máximo quatro itens de encher HP para todos do grupo (HP Driver LV 2). Após a luta, você ganhará um item

Device Dome

1 - Fale com a cientista e mostre o item que você pegou. Ela construirá um novo radar que servirá para a dungeon seguinte

Gipusu Hole

Número de andares: 13
Não tem novos digimons

1 - Como a cientista melhorou seu radar, você conseguirá ver essa sala, que antes estava escura

2 - Os corredores têm muitos buracos, portanto é bom carregar alguns itens, principalmente o R – Bagukoro

3 - Chefes: Ikakumon, Zudomon e Turtlemon. Detone Turtlemon primeiro. Se você derrotar outro adversário, ele vai ficar enchendo o HP sem parar. O resto será moleza (estando, no mínimo, com digimons de level 27)

4 - Suba à direita e salve Jijimon

DIGIMON

Jijimon's House

1 - Fale com ele, saia e depois volte para conversar de novo. Jijimon dirá para você pegar três anéis. Quando estiver saindo da cidade, haverá um terremoto. Tyranoshishou mandará você checar o que aconteceu

2 - Fale com Jijimon de novo. Dessa vez, uma garota estará com ele. Atualize seus itens nas lojas e continue

Ribabu Hole

Número de andares: 15
Novos digimons:
a) Metal Tyranomon (tipo: vírus – LV 24)
b) Nanomon (tipo: vírus – LV 24)
c) Marin Devimon (tipo: vírus – LV 24)
d) Dagomon (tipo: vírus – LV 24)
e) Waru Seadramon (tipo: vírus – LV 24)

1 - Capture os digimons que estão presos nas pedras

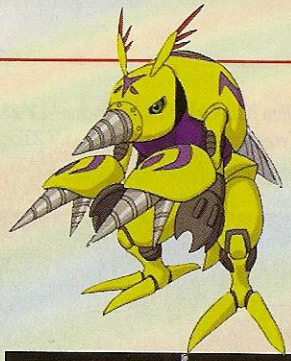
2 - Chefes: Triceramon, Kaos Greymon e Anomarokarimon. Acabe com Triceramon, pois ele dá força para Kaos Greymon. Se você estiver com três digimons Ultimate no level 27, está beleza! Pegue o primeiro anel

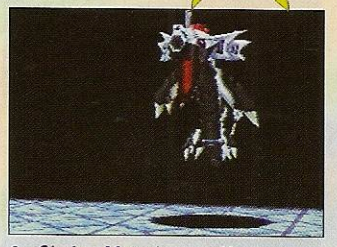
Baiasu Hole

Número de andares: 15
Novos digimons:
a) Vamirimon (tipo: normal – LV 24)
b) Brosamon (tipo: normal – LV 23)
c) Mega Seadramon (tipo: normal – LV 24)
d) Anomarokarimon (tipo: normal – LV 23)
e) Burikimon (tipo: normal – LV 24)

1 - Utilize mísseis para quebrar as barreiras

2 - Será preciso enfrentar vários Mega Seadramons, Anomarokarimons e Burikimons antes dos chefes





3 - Chefes: Megadramon, Kaos Seadramon e Gigadramon. Derrote Megadramon primeiro. Depois acabe com Gigadramon (é moleza), deixando Kaos Gigadramon por último, pois ele tem ataques triplos muito fortes (use itens para encher HP). Mesmo com três digimons Ultimate no level 27, você terá trabalho! Pegue o segundo anel

Noizu Hole

Número de andares: 15
Novos digimons:
a) Panjamon (tipo: vacina – LV 24)
b) Angeumon (tipo: vacina – LV 24)
c) Zudomon (tipo: vacina – LV 24)
d) Hoemon (tipo: vacina – LV 24)

1 - O local está cheio de Airdramon, Lucamon e Puidomon, mas eles fogem. Ache logo o bloco para ir aos outros andares

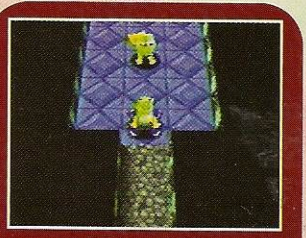
2 - Encontre Beltran no 8º andar e enfrente-o. Ele usará Digitamamon, Okuwamon e Igamon. Tome cuidado com o ataque de Digitamamon, que pode deixar você confuso e diminuir sua força de ataque e defesa. Depois é a vez de Okuwamon (ele usa magia que diminui sua defesa) e Igamon. Fique esperto com o Counter do último monstrinho e use o Interrupt para acertá-lo

3 - Ainda no 8º andar, encontre Linlinchao e enfrente-a. Ela usará Deramon, Monzaemon e Starmon. Derrote Monzaemon primeiro e, logo em seguida, Deramon

4 - Encontre Arcshull no 11º andar. Ele estará com Angeumon, Holy Angeumon e Garudamon. Detone Angeumon antes

5 - No mesmo andar, encontre Buybuy. Ele estará com Pixiemon, Lilimon e Burosamon. Detone Pixiemon primeiro para que ele não deixe você confuso

6 - Procure então Krongunder, que está com Phantomon, Vandemon e Vedamon. Detone Vedamon primeiro e Vandemon por último



Digievolução

Para digievoluir seus personagens, é preciso participar de várias batalhas para ganhar experiência e aumentar o LV (level) deles. Um digimon Rockie, por exemplo, só se digievolui para Champion se estiver, no mínimo, no LV 11. Um Champion só vira Ultimate se estiver no LV 21. E um digimon Ultimate só vai para Metal quando estiver, no mínimo, no LV 31. Fale com os doutores das bases e escolha a primeira opção para evoluir

7/8 - No 14º andar, um sapo vai enfrentá-lo com dois Gekomon e um Shogun Gekomon. Acabe com os Gekomons normais para não ficar confuso. E não estranhe se Shogun Gekomon começar a encher sua vida!

9 - Chefes: Giromon, Kaos Piyemon e Andromon. Detone os digimons dos cantos, pois eles soltam magias triplas. Depois acabe com Piyemon. Não se esqueça de utilizar os itens de HP e MP e de pegar o terceiro anel

Jijimon's House

1 - Fale com Jijimon para informar-se sobre o local da dungeon

Kurasta Hole

Número de andares: 16
Novos digimons:
a) Death Meramon (tipo: normal – LV 25)
b) Metal Mamemon (tipo: normal – LV 25)
c) Manmon (tipo: vacina – LV 25)
d) Holy Anjeumon (tipo: vacina – LV 24)
e) Juleimon (tipo: vírus – LV 24)
f) Tekamon (tipo: vírus – LV 25)
g) Shogun Gekomon (tipo: vírus – LV 25)

1 - Cuidado com os baús: eles podem explodir seu Digibeatle e fazer você perder o radar. Carregue itens de conserto para eventuais problemas!

2 - No 16º andar, o último, encontre o vilão Kreamzon e seus comparsas Vandemon, Venom Vandemon e Pampmon. Todos têm ataques triplos. A melhor coisa é detonar um por vez e ir enchendo a vida. Ataque primeiro Pampmon e por último Venom Vandemon. Depois você terá de caminhar num longo corredor com vários pisos vermelhos. É bom ter itens de carregar o HP do Digibeatle

3 - Chefe: Kaos Road. Vá com tudo pra cima dele e só use golpes poderosos. Cuidado, pois às vezes Kaos Road usa ataques duas vezes seguidas. Depois fale com Jijimon em Jijimon's House. Ele vai agradecer a você por ter salvo a ilha. Volte à base para falar com seu líder

Main Gate

1 - Peça para o mecânico melhorar seu carro

Supuru Hole

Número de andares: 17
Novos digimons:
a) Pukumon (tipo: vírus – LV 31)
b) Vandemon (tipo: vírus – LV 26)
c) Gran Kuwagamon (tipo: vírus – LV 32)

1 - Encontre um membro da Black Knight no 7º andar. Mugendramon, Piyemon e Digitamamon serão seus oponentes. Detone todos facilmente!

2 - Passe no meio das bombas para não ser ferido e lembre-se de pegar os baús com itens. Eles serão úteis na batalha contra Dameda mais pra frente

3 - No 12º andar, encontre outro membro da Black Knight, que vai lutar com Metal Tyranomon, Voltmon e Guardmon. Tome cuidado apenas com os golpes triplos de Voltmon

4 - Chefes: Waru Monzaemon, Etemon e Kaabemon. É Dameda novamente! O essencial é usar pelo menos dois digimons tipo vacina para não ser afetado pela magia de Waru Monzaemon. Os outros adversários vão soltar magia para confundir você, mas o efeito será fraco. Use itens para diminuir a defesa de digimons tipo vírus

Main Gate

1 - Você vai esbarrar com um cara que parece familiar, e Estina estará junto. Então saia

Coliseum

1 - Nesse ponto, o cara misterioso irá se revelar: é Dameda!

Team Club

1/2 - Encontre Dameda, e ele dirá que colocou uma bomba na cidade. Quando Estina disser que o explosivo já foi desativado, Dameda tentará fugir e será preso. Vocês automaticamente irão para Device Dome. Estina reencontrará o robô Gaia de Ayumi. Então vá para a base falar com seu chefe

Bagubagu Hole

Número de andares: 17
Novos digimons:
a) Skull Manmon (tipo: normal – LV 25)

1 - Você pode pular essa área, mas vá até lá apenas para completar a fase. Coloque o direcional bem na diagonal para passar entre as bombas e sombras

2 - Encontre o membro da Brad Knight no 7° andar. Seus inimigos serão Hogremon, Zudomon e Icemon. Detone Hogremon e Icemon logo em seguida

3 - Encontre outro membro da Brad Knight no 11° andar. Os oponentes serão Death Meramon, Birdramon e Blue Meramon. Detone os monstrinhos dos cantos (primeiro Death Meramon) e depois Birdramon

4 - Os corredores estão cheios de robôs que caem do teto. Fique esperto e tenha sempre itens para desarmar armadilhas

5 - Mais à frente há outro membro da Black Knight. Ele lutará com Tokemon, Ultra Kabuterimon e Woodmon. Derrote Tokemon e depois Ultra Kabuterimon. Então concentre seus ataques em Woodmon para que ele não encha a própria vida

6/7 - Chefes: Gabemon, Gran Kuwagamon e X Tyranomon. Pela última vez, detone Dameda. Use golpes Interrupt para detonar X Tyranomon primeiro, pois ele pode deixar você sem alguns ataques

Freeze Hole

Número de andares: 18
Novos digimons:
a) Voltmon (tipo: normal – LV 32)

1 - Use o Magma Missile LV 5 para destruir a barreira vermelha

2 - Use o Drill Missile LV 5 para detonar as rochas

3 - Chefe: Neo Kreamzon (fusão de Kreamzon e Kaos Road). O adversário é muito forte e interrompe seus golpes o tempo todo! Quando Neo Kreamzon usar o veneno, cure-se com item ou magia. Se você levar um golpe nesse estado, o dano será grave

Base

1 - Volte à base e converse com seu líder. Ele dirá para você ir ao Coliseum de novo para participar de campeonatos

Coliseum

1 - Pague 3500 Bits para a mulher. Seus próximos adversários serão Buran Waisuman, Kiruri Beito e Zudokan. Tome mais cuidado com Waru Monzaemon, de Kiruri Beito, pois ele diminui temporariamente sua força de ataque e defesa. Vencendo todos você irá para o Rank 8 (Road Team). Pague 4000 Bits para lutar de novo, mas tenha o dobro de cuidado. Dessa vez, você irá enfrentar os líderes das bases, incluindo a sua!

2 - Skull: Wheelmon, Pinokimon, Demi Devimon. Derrote primeiro Pinokimon, o mais forte da turma. Quando o último adversário estiver quase morrendo, use o Guard para recuperar energia

3 - Bandal: Metal Mamemon, Mamemon e Prince Mamemon. Use apenas Interrupt, mas ataque um pouco Metal Mamemon para detoná-lo mais rápido. Ele aumenta a defesa dos aliados. Não se esqueça de recarregar MP e HP no final!

4 - Cecilia: Jijimon, Holy Dramon e Marin Angemon. Você terá de derrotar todos em uma tacada só! Use a magia Interrupt no Holy Dramon para diminuir os danos da magia tripla dele e então acertá-lo. Golpeie Jijimon até ele ficar com pouca vida e depois Marin Angemon. Quando todos estiverem quase morrendo, acerte um golpe em cada digimon. Depois de subir para o Rank 9 (tornando-se Silver Champion), vá até a base, fale com os líderes e atualize todos os seus itens

Shyatoru Boat

1 - Use a nave e vá pro espaço para curtir outra cena de computação gráfica! É demais!

Koa Tower

Número de andares: 24
Novos digimons:
a) War Greymon (tipo: vacina – LV 32)
b) Relakuru Kabuterimon (tipo: vacina – LV 33)

1 - Nessa área há todo tipo de digimons, desde o mais fraco até o mais forte. Aproveite para ganhar experiência

2 - Nos primeiros 12 andares, será fácil teletransportar-se de um pavimento a outro (as áreas são pequenas)

3 - Equipe-se, pois dessa vez será possível passar pelo chão vermelho!

4 - Chefe: ?????. Ele não tem apenas ataques triplos muito fortes, como também aumenta a própria defesa. Use um digimon para interromper o golpe dele e ataque com os demais. Encha a vida sempre que necessário

Kaos Tower

Número de andares: 20
Novos digimons:
a) Holy dramon (tipo: vacina – LV 34)
b) Hououmon (tipo: vacina – LV 34)
c) Metal Gararumon (tipo: normal – LV 34)
d) Griffonmon (tipo: normal – LV 34)
e) Metal Seadramon (tipo: normal – LV 34)
f) Puleshiomon (tipo: normal – LV 34)
g) Pinokimon (tipo: vírus – LV 34)
h) Mugendramon (tipo: vírus – LV 34)

5 - É bom ter mísseis com você, pois eles serão fundamentais

6 - Seus digimons podem cair do carro se você pisar num buraco invisível (ou bater numa barreira). Enquanto anda, use três digimons fracos que você tem no estoque e, quando for lutar, troque por três fortes. Assim você tem menos chances de perder seus monstrinhos mais poderosos

7 - No último andar, prepare-se para enfrentar Gaia, o chefão final!!! Pegue muitos itens para recuperar HP e MP

8 - Chefão: Gaia (1ª forma). Tome cuidado com o contra-ataque dele. Use o Interrupt com um digimon e ataque com os demais monstrinhos

9 - Chefão: Gaia (2ª forma). De cara, detone a mão direita do chefe para que ele não diminua a força dos golpes de seus digimons. Faça o mesmo com a mão esquerda. Enquanto isso, deixe um de seus monstrinhos usando o Interrupt para diminuir a força dos golpes do corpo de Gaia. Concentre-se para acertá-lo e boa sorte!

10/11/12 - Parabéns! Curta o final e aproveite para conseguir os digimons que faltavam para você. Ah! Não deixe também de dar uma espiada na dungeon secreta (Great Hole) que apareceu no meio do primeiro mapa! Lá você vai ganhar uma boa experiência e alguns outros digimons, como o Omegamon. São infinitos andares!

Digifusão

Fale com os doutores das bases e escolha a segunda opção para fundir seus digimons. Esse processo é muito importante para a evolução dos monstrinhos, pois todos eles deixam de ganhar experiência quando chegam num limite. Só que, fundindo dois digimons, esse limite será expandido. Por exemplo: treine um Agumon até o level 11 e o evolua para Greymon. Depois treine esse Greymon até o level 13. Você perceberá que ele não ganha mais experiência nem passa para o level 14. Mas, se fundido com outro digimon (deve ser um Champion ou mais forte), ele voltará a ser Agumon (ou outro Rockie, dependendo do monstrinho com o qual você o fundiu) e você poderá treiná-lo novamente. Não esquecendo de evoluí-lo no level 11 para Greymon, seu novo monstrinho só deixará de ganhar experiência no level 15. Resumindo: a cada fusão, seu digimon aumenta dois levels. Você deve realizar esse processo para poder digievoluí-lo para digimons Ultimate e Mega. E o bom é que o monstrinho fundido pode usar os golpes de seus ancestrais e fica cada vez mais poderoso. Para saber quantas vezes você fundiu um certo digimon, olhe o JP no menu de especificações dos monstrinhos com os doutores. Você também pode fundir um digimon sem ele ter chegado ao limite de sua experiência, mas dessa forma ele não progredirá em relação ao level. Apenas aumentará o JP! De qualquer forma, isso não é ruim, pois quanto mais JP, mais o digimon evoluirá. Exemplo: um Greymon, que com 0 a 5 JP evolui para Metal Greymon, pode virar um Master Tyranomon se tiver de 6 a 8 JP. Repare que os dois monstrinhos evoluídos são digimons Ultimate, mas diferentes

Relação de fusão:

Champion + Champion = Rookie	Mega + Mega = Ultimate
Ultimate + Champion = Rookie	Mega + Ultimate = Champion
Mega + Champion = Rookie	Ultimate + Ultimate = Champion

Dicas

DRAGON BALL GT: FINAL BOUT

Personagens bônus
Na tela de apresentação, aperte →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, Start. Isso fará com que os seguintes lutadores apareçam na tela de seleção de personagens, no modo Build: Super Saiyajin Trunks, Super Saiyajin Seinen Trunks, Super Saiyajin Son Gokuh (Z), Super Saiyajin Son Gokuh (GT), Super Saiyajin Chibi Son Gokuh (GT) e Super Saiyajin Vegetto.

Jogue como Super Saiyajin 4 Son Gokou
Use o código para destravar personagens bônus. Então, na tela de apresentação, aperte △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. ***Obs:*** *na versão japonesa do jogo, aperte △, △, △, △, X, X, X, X, X, X, X, X, X na tela principal.*

Esqueleto gráfico de lutadores
Selecione o modo para dois jogadores ou o Training. Então, ao escolher um personagem, segure Select e aperte X para jogar sem texturas ou sombreamento.

Roupas alternativas
Selecione o modo para dois jogadores ou o Training. Então, ao escolher um personagem, aperte □ + X + ○.

Teste de som
Na tela de apresentação, aperte L1, L2, R1, R2, Start. Depois de escolher uma canção, aperte Select para ver a letra e outras informações adicionais. ***Obs:*** *na versão japonesa do jogo, aperte L1 + R1 + R2 + L2 na tela de apresentação.*

DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

999% no modo Z Campaign
Quando a tela de Z ranking aparecer no fim de um episódio, segure Select + △ + □ + X. Solte os botões e aperte ↑ ou ↓ para alterar o Z rank. Elevando o Z rank para 999%, você verá um final diferente.

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

Modo Ultimate Battle 27
Na tela de apresentação, depois do movie, aperte ↑, △ ↓, X, ←, L1, →, R1. Se fizer corretamente, você ouvirá um barulho, e uma nova seqüência animada será mostrada, acompanhada de uma tela de apresentação com o texto "Dragon Ball Z Ultimate Battle 27". Esse modo permite que você jogue com os 22 lutadores normais e outros cinco secretos.

KNOCKOUT KINGS 2001

Digite as senhas a seguir como nomes, no modo Career:

Invencibilidade
Digite **INVINCIBLE**.

Dano dobrado
Digite **DOUBLEDAMAGE**.

Atributos cheios no modo Career
Digite **100%**.

Modo Sepia Tone
Digite **SEPIA**.

Modo Preto e Branco
Digite **BAW**.

Foto do bebê Gerber
Digite **NALU**. Uma foto do bebê Gerber aparecerá perto do indicador do round, no canto inferior direito da tela.

Lute como Ashy Knucks
Digite **KNUCKS**.

Lute como Barry Sanders
Digite **SANDERS**.

Lute como Jason Giambi
Digite **GIAMBI**.

Lute como Junior Seau
Digite **SEAU**.

Lute como Owen Nolan
Digite **NOLAN**.

Lute como Schmacko Throb
Digite **THROB**.

Lute como Steve Francis
Digite **FRANCIS**.

Lute como um bebê
Digite **BABY**.

Lute como um bulldog
Digite **BULLDOG**.

Lute como um palhaço
Digite **CLOWN**.

Lute como um ciclope
Digite **EYE**.

Lute como um gorila
Digite **GORE**.

Desativar todos os códigos habilitados
Digite **RESETPASS**.

Golpes tipo "marca registrada"
Aperte △ + ○ para desferir um golpe tipo "marca registrada". Exemplo: aperte △ + ○ com Tua, e ele dará um gancho de esquerda devastador.

As dicas a seguir devem ser executadas durante a luta:

Morda a orelha do oponente
Segure L1 + R1 para agarrar o oponente e aperte △ + ○ + X + □.

Cabeçada ilegal
Segure R1 + R2 e aperte △.

Golpe baixo ilegal
Segure R1 + R2 e aperte X.

Golpe na bexiga ilegal
Segure R1 + R2 e aperte ○.

Cotovelada ilegal
Segure R1 + R2 e aperte □.

Chute ilegal
Aperte △ + ○ + X + □.

GAUNTLET: DARK LEGACY

Exibir todas as seqüências de movies
Enquanto o jogo estiver carregando, segure X. Depois que a tela de copyright da Midway aparecer, todos os movies do game começarão a ser exibidos. Aperte X para pular para a próxima seqüência.

Digite as senhas a seguir como nomes:

Invencibilidade
Digite **INVULN**.

Super Shot permanente com o Large Crossbow
Digite **SSHOTS**.

Triple Shot permanente
Digite **MENAGE**.

Reflect Shot permanente
Digite **REFLEX**.

Pojo the Chicken permanente
Digite **EGG911**.

Anti-Death permanente
Digite **IANGEL**.

Invisibilidade permanente
Digite **000000**.

Visão raio-x permanente
Digite **PEEKIN**.

Full Turbo permanente
Digite **PURPLE**.

Encolher/esticar o inimigo permanentemente
Digite **DELTA1**.

Sempre ter 9 Potions e Keys
Digite **ALLFUL**.

Correr rapidamente
Digite **XSPEED**.

Arremessar rapidamente
Digite **QCKSHT**.

10.000 Golds por level
Digite **10000K**.

Transformar Dwarf num bobo da corte gigante
Digite **ICE600**.

Dwarf com roupa S&M
Digite **NUD069**.

Transformar Jeste num boneco de pauzinhos sorridente
Digite **STX222**.

Transformar Jester num boneco com boné de baseball
Digite **KJH105**.

Transformar Jester num boneco com cabeça de Mohawk
Digite **PNK666**.

Transformar Knight num centurião romano
Digite **BAT900**.

Knight com roupa de ninja
Digite **TAK118**.

Transformar Knight num careca com roupas convencionais
Digite **STG333**.

Transformar Knight numa garçonete de vestido laranja
Digite **KAO292**.

Knight com roupas convencionais (Chris Sutton)
Digite **CSS222**.

Knight com roupas convencionais
Digite **ARV984**.

Knight com roupas convencionais e um boné de baseball
Digite **DIB626**.

Transformar Knight num jogador de futebol americano
Digite **RIZ721**.

Knight com quimono preto e duas foices
Digite **SJB964**.

Knight com roupa preta e capa
Digite **DARTHC**.

Transformar Valkyrie na Morte com uma foice cheia de sangue
Digite **TWN300**.

Valkyrie como estudante japonesa
Digite **AYA555**.

Valkyrie como torcedora com bastão
Digite **CEL721**.

Warrior com roupa de ogro
Digite **CAS400**.

Warrior como Orc Boss
Digite **MTN200**.

Warrior com cabeça de rato
Digite **RAT333**.

Wizard com aparência malévola
Digite **GARM99**.

Wizard como um Undead Lich (morto-vivo)
Digite **GARM00**.

Wizard como um faraó
Digite **DES700**.

Wizard como um alienígena
Digite **SKY100**.

Wizard como Sumner
Digite **SUM224**.

MARVEL VS CAPCOM

Menu EX
Selecione Options no menu principal, segure Select e aperte Start. O menu EX habilita as opções Hyper Combo Gauge e Vitality Recovery Speed, além da configuração de controles para jogadores humanos e a CPU.

Depois de executar as seis dicas a seguir, o personagem destravado poderá ser gravado no memory card:

Jogue como Lilith
Termine o jogo com Morrigan em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↓ no centro inferior da tela.

Jogue como Roll
Termine o jogo com Mega Man em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, escolha Mega Man e aperte →.

Jogue como Gold War Machine
Termine o jogo com War Machine em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ no canto direito superior da tela.

Jogue como Shadow Lady
Termine o jogo com Chun Li em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↓ no canto inferior esquerdo da tela.

Jogue como Red Venom
Termine o jogo com Venom em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ no canto superior esquerdo da tela.

Jogue como Orange Hulk
Termine o jogo com Hulk em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, aperte ↑ no centro superior da tela.

Jogue como Onslaught
Termine o jogo com qualquer personagem em qualquer nível de dificudade. Então, na tela de seleção de personagens, deixe Wolverine selecionado e aperte ↓. Depois, durante a briga, pressione Select para lutar com a segunda forma dele – Big Onslaught. Isso possibilita que você aprenda golpes do Big Onslaught.

Jogue como Mech Zangief
Na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Zangief selecionado. Então segure Select e aperte qualquer botão.

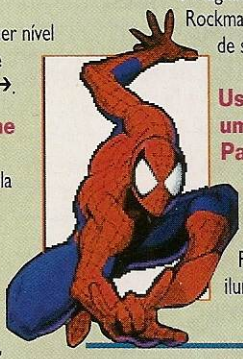
Execute todos os golpes de Akuma
Na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Ryu selecionado. Então segure Start e aperte qualquer botão. Quando o jogo começar, Ryu será capaz de executar todos os golpes de Akuma (Gouki).

Execute todos os golpes de Ken
Na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Ryu selecionado. Então segure Select e aperte qualquer botão. Quando o jogo começar, Ryu poderá executar todos os golpes de Ken.

Alterar o personagem que inicia a briga
Selecione seus personagens e segure L1 até que a luta comece para trocar o segundo lutador pelo primeiro que você escolheu.

Use Shadow como um Special Tag Partner
Termine o jogo com Chun Li ou Shadow Lady. Então, na tela de seleção de Special Partner, deixe Iceman iluminado e aperte ↓.

Magnetic Shockwave do Rockman
Termine o jogo com Rockman. Então, na tela de seleção de personagens, deixe Rockman iluminado, segure Select e aperte qualquer botão. Pressione ↓, ↓, ←, ← e duas vezes o botão de soco durante uma luta para executar o Magnetic Shockwave de Rockman. Isso irá tirar um level de sua barra de especial.



Use Sentinel como um Special Tag Partner
Termine o jogo com Onslaught. Então, na tela de seleção de Special Partner, deixe Colossus iluminado e aperte ↓.

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

Fase especial
Chegue até Scenario A Paris, France, na dificuldade Rookie, Normal ou Expert. ***Obs:*** *a munição é infinita no level especial.*

Finais alternativos
Suas ações ao longo do jogo afetam o final (ou a rota). Há um total de sete desfechos possíveis, sendo um o "grand finale". O melhor final que você pode obter é Scenario A Paris, France.

Scenario A
No Car 2, desarme as três bombas usando os Microfilm Picture Files. Depois disso, volte ao início de Car 2 e suba a escada. Siga pela porta, via ponte, e mate o guarda. Você deverá chegar a uma outra escada – esse é o Car 1. Use a Save Box no início do Car 1. Você então pegará um Assault Rifle, um Grenade Laucher Add-on e a Grenade Ammo. Lembre-se de liberar espaço para pegar esses itens: livre-se das armas, mas permaneça com a Cigarette Case, os Life Kits e o Disc. Subindo as escadas, um painel de controle aparecerá. Leia o memo no painel, vá para o lado esquerdo dele e ligue o interruptor para liberar o Car 1. Isso tudo precisa ser feito para você chegar ao Scenario A. Combine seu rifle com o Grenade Add-on para fazer um Grenade Launcher e saia. Há uma bomba em frente ao carro: memorize o poema da Cigarette Case e desarme a bomba. Mason aparecerá num helicóptero. Utilize o Grenade Launcher para estourá-lo.

INCREDIBLE CRISIS

Modo Cabeção
Enquanto jogar uma partida, aperte ↑ ou ↓ no segundo controle.

Modo Achatado
Enquanto jogar uma partida, aperte ← ou → no segundo controle.

Efeitos sonoros engraçados
Enquanto estiver jogando, aperte X (assobio), △ (buzina), □ (Booing) ou ○ (tambor) no segundo controle.

DICA DO LEITOR

Eduardo Santos mandou uma superdica do game Colin Mc Rae Rally e, por isso, vai levar pra casa um Gameshark CDX

COLIN MC RAE RALLY
Fazer o carro ficar distorcido

No modo Time Trial, escolha o Special Stage de Córsega. No lugar de seu nome, escreva Nightrider para correr à noite. Na largada, entre num pedaço da estrada que fica ao lado da linha inicial, à esquerda. Siga até o fim e retorne. Uma luz forte vai surgir, fazendo seu carro flutuar um pouco. Você retornará ao ponto de largada e seu carro ficará distorcido como uma gelatina.

Eduardo Santos
Vacaria, RS

FINAL FANTASY VIII
Cura fácil

Em Timber, vá para a estação de trem, visite Owl's Tears (uma casinha ao lado da ponte) e fale com o velho. Diga que você gosta de bebidas, examine a torneira à esquerda e cure seu grupo. Não pegue o dinheiro que está no armário, senão você não poderá mais se curar lá!

Adriana da Silva
Guarulhos, SP

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UMA PISTOLA 765 FOSTON PARA PSX

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará uma pistola 765 Foston. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para **psm@novacultural.com.br**

METAL SLUG X

Seleção de level
Termine o Arcade Mission para abrir a seleção de levels nesse e em outros modos de Mission.

Modo Chat
Selecione Combat School e, enquanto o jogo carrega, aperte rapidamente □ até que o menu apareça. O instrutor perguntará se você quer conversar com ele.

Patentes da Combat School

Patente	Pontos
Super Devil	1000+
General of Army	990+
Lieutenant General	890+
Major General	780+
Brigadier General	700+
Colonel	650+
Lieutenant Colonel	600+
Major	575+
Captain	560+
1st Lieutenant	550+
2nd Lieutenant	500+
Chief Warrant Officer	475+
Warrant Officer	450+
Sergeant Major	425+
Master Sergeant	400+
Sergeant 1st Class	350+
Staff Sergeant	300+
Sergeant	250+
Corporal	200+
Private 1st Class	150+
Private	100+

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Seleção de level
No menu Stamper, deixe selecionada a opção New Game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + Select.

Sons escondidos
Selecione a opção Sound Test e ouça os três primeiros sons de apresentação. Então Tiny irá entoar músicas diferentes depois das instruções e dos relatórios normais.

Códigos Cheat
No menu Stamper, deixe Options selecionado, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X para exibir a tela de entrada de códigos Cheat. Então digite uma das senhas a seguir para conseguir o respectivo efeito:

Invencibilidade
Digite **TANKODOOM**.

Megashoot
Digite **WEAKROBOT**.

Pequeno Tiny
Digite **TINYTINY**.

Gravidade baixa
Digite **FEATHER**.

Ver o vídeo de apresentação Dead River Canyon
Digite **FMVAAA**.

Ver o vídeo de apresentação Mortar-Villa Airfield
Digite **FMVBBB**.

Ver o vídeo de apresentação Desert Robo-Train
Digite **FMVEEE**.

Ver o vídeo de apresentação The Nanometal Mountain
Digite **FMVGGG**.

Ver o vídeo de apresentação Atmospheric Reduction Center
Digite **FMVIII**.

Ver o vídeo de apresentação Magneto Synchrotron Transporter
Digite **FMVJJJ**.

Ver o vídeo de apresentação Mount Mutank
Digite **FMVMMM**.

Ver o vídeo de apresentação The Rail Gun Launcher
Digite **FMVNNN**.

Ver o vídeo de apresentação The Maze
Digite **FMVPPP**.

Ver o vídeo AndNow
Digite **FMVSSS**.

Ver o vídeo Appaloosa Interactive
Digite **FMVTTT**.

Ver o vídeo de Game Over
Digite **FMVUUU**.

Ver o vídeo final
Digite **FMVVVV**.

Ver o vídeo Tiny Tank Music Video
Digite **FMVWWW**.

Desabilitar todos os códigos
Digite **AAAAAAAAA**.

SILPHEED: THE LOST PLANET

Todas as armas
Digite **GLOIRE** para começar no Stage 1 com todas as nove armas disponíveis. Na versão japonesa, escreva **XACALITE**.

RUMBLE RACING

Os códigos a seguir para destravar veículos ou trapaças devem ser digitados como senhas quando a opção Load/Save Screen de Options estiver ligada. Se um código não funcionar, troque o número 1 pela letra I ou B por 8 (e vice-versa):

Buckshot Car
Digite **UBTCKSTOH**.

Gamecus Car
Digite **BSUIGASUM**.

High Roller Car
Digite **HGIROLREL**.

Interceptor Car
Digite **CDAAPTN1A**.

Redneck Rocket Car
Digite **KCEROCTEC**.

Revolution Car
Digite **PTOATRTO1**.

Road Trip Car
Digite **ABOGOBOGA**.

Sporticus Car
Digite **OPSRTISUC**.

Stinger Car
Digite **AMHBRAAMH**.

Thor Car
Digite **THTORHROT**.

Van Itty Car
Digite **VTYANIYTT**.

Vortex Car
Digite **1AREXT1AR**.

XXS Tomcat Car
Digite **NALDSHHSD**.

Pro Cup 2, pista Falls Down e Cataclysm Car
Digite **P1PROC1PU**.

Pro Cup 3, pista The Gauntlet e Escargot Car
Digite **Q2PROC2YT**.

Série Elite Cup, pista Surf and Turf, carros da Elite Class e o Road Kill
Digite **AEPPROPUC**.

Elite Cup 2, pista Coal Cuts e Jolly Roger Car
Digite **ILETEC1MB**.

Elite Cup 3, pista Wild Kingdom e Malice Car
Digite **ILCTEC2VB**.

Elite Cup 4, pista Over Easy e Direwolf Car
Digite **ILQTEC3PU**.

EA Elite Cup, pista Outer Limits e Blue Devil Car
Digite **LEAITEPUC**.

Vídeo Grand Champion e EA Stunt Cup
Digite **YEAMPLOWW**.

Pista Circus Minimus
Digite **ZEAGTLUKE**.

Senhas do modo Championship
Digite um dos seguintes códigos para começar o jogo no modo Championship com vários carros destravados:
KOZIEC1PU, **KZOIEC2P1**, **OORKIEPUC**.

KILLER LOOP

Todas as pistas
Segure Start no menu principal e então aperte ↑, ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →.

Destravar Tripods
Para abrir um dos Tripods abaixo, entre no menu principal e segure o botão Start enquanto você executa a respectiva seqüência de movimentos no direcional:
Pulse Class 3: ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, →;
Pulse Class 4: ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←;
H&K Class 2: ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←;
H&K Class 4: ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →;
Sinus Class 2: ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →.

THE BOMBING ISLANDS

Seleção de level
Digite **[Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds] [Ace of Diamonds]** para abrir todos os levels do game.

DANCE DANCE REVOLUTION (VERSÃO AMERICANA)

Personagens bônus
Na tela de seleção de personagens, aperte ↑ ou ↓.

Modo Special
Na tela de seleção de músicas, aperte Start + Select até uma pequena caixa aparecer. Assim você poderá escolher Stealth Arrows, Small Arrows, Mirror Mode, personagens pequenos etc.

Modos Double, Unison, Solo e Versus
Na tela principal, aperte ○ para selecionar Game Mode. Assim uma caixa com essas opções aparecerá.

CONTRA: LEGACY OF WAR

Execute as dicas a seguir na tela de apresentação:

Bamboo Tron Tank
Aperte R2, R1, →, ←, L1, L2.

Bamboo Gyruss
Aperte L2, L1, ←, →, R1, R2.

Continues infinitos
Aperte L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

Seleção de level
Aperte L2, R1, L1, R2, ←, →, ○, □, R2, L2. Um menu com a lista de todos os estágios aparecerá.

Seleção de arma
Aperte L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Enquanto estiver jogando, pressione □ + △ para mudar de arma.

Vidas extras
Aperte L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Enquanto estiver jogando, pressione ○ + △ para ganhar nove vidas.

Teste de som
Aperte R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←. Então aperte ↑ ou ↓ para trocar de som e Start para ouvir a trilha ou o barulho selecionado.

Exibir seqüência de movies
Aperte L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →. Então aperte ↑ ou ↓ para mudar a seqüência de movies e Start para ver o vídeo selecionado.

DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX

Modo Step Step Revolution (SSR)
Na tela principal, aperte rapidamente ←, ←, ←, →, →, →, ←, →. Outra forma de fazer isso é apertar Select nas telas de apresentação ou de seleção de modo, depois de destravar o Step Step Revolution numa partida normal.

Modo Remix
Abra o modo SSR e aperte ←, ←, →, → na tela de apresentação. Outro jeito de fazer isso é apertar Select, Select nas telas de apresentação ou de seleção de modo, depois de abrir o Remix numa partida normal.

Música extra
Jogue no modo Diet diversas vezes e saia. Novas informações aparecerão. Repita isso para abrir ainda mais músicas, que poderão ser executadas nos modos Nonstop e Remix.

DANCE DANCE REVOLUTION 4RD MIX

Canção Synchronized Love
Complete cinco canções.

Modo Challenge
Complete dez canções.

DUNE 2000

Grana extra
Obs: *você precisará de um controle Dual Analog para executar essa dica.* Vá para a barra lateral e aperte X ao selecionar X, □, △, ○, □, X em menos de quatro segundos. Então aperte o controle analógico da direita para obter $10.000.

Invencibilidade
Durante a partida, aperte ←, ←, ↓, R1, R2.

Mapa total
Vá para a barra lateral e aperte X ao selecionar □, ○, X, △, △, □ em menos de quatro segundos.

SIMPSONS WRESTLING

Modo Cheat
Na tela de Press Start, aperte ○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para abrir a opção Bonus Match Up no menu principal. Se fizer corretamente, as palavras Bonus Match Up aparecerão no topo da tela. Essa opção possibilita que você jogue com qualquer personagem e selecione a arena que quiser. Outra forma de fazer isso é completar os circuitos New Challenger, Defender e Champion.

Depois de derrotar os adversários abaixo, grave a partida para posteriormente poder selecioná-los:

Lute como Bumblebee Man
Jogue no Challenger Circuit e derrote Bumblebee Man.

Lute como Moe
Jogue no Defender Circuit e derrote Moe.

Lute como Professor Frink
Jogue no Champion Circuit e ganhe de Professor Frink.

Lute como Ned Flanders
Jogue no Champion Circuit e ganhe de Ned Flanders.

DUKES OF HAZARD

Power-ups extras
Pegue um power-up, saia do lugar e volte. O power-up voltará à tela e poderá ser pego de novo. ***Obs:*** *o número máximo de nitros que você pode carregar é cinco.*

Despiste a polícia
Ao ser perseguido, você poderá se livrar da polícia ao acertá-la na traseira quando ela tentar lhe dar uma fechada.

Jogue qualquer Episode/Scene
Complete o jogo e grave-o num memory card. Então carregue o save game da tela Options/Memory Card para selecionar qualquer episódio e cena. Depois escolha Quit to the Main Menu e grave o jogo de novo na tela Options/Memory Card.

DANCE SUMMIT 2001: BUST A MOVE

Destravar Galaxy 4 Team e Disco 21
Termine o modo Team.

Destravar Discos Estrus Team e o level Muscle Stadium
Termine o modo Team duas vezes.

Destravar Jumbo Max Team e o level 79 Street
Termine o modo Team três vezes.

Destravar Far East Commanders Team e o level Iga Base
Termine o modo Team quatro vezes.

Opção de seleção de som
Termine o modo Team quatro vezes para destravar a opção Sound Select. Isso permitirá que você faça uma seleção de versões normais e remixadas de uma canção. Depois complete o modo Team cinco vezes, deixe Remix selecionado, segure L1 + R1 e aperte ○ para conseguir ainda mais mixagens.

DYNAMITE BOXING

Modo Trainer
Quando Push Start aparecer na tela de apresentação, aperte ↓, X, ←, →, ←, X, ↓. Se fizer corretamente, você deverá ouvir o som de uma multidão. Então selecione Main Event e escolha a opção New Boxer. Selecione o modo Trainer para poder controlar o boxeador da perspectiva do treinador.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Corra como um AAT Battle Tank
No menu principal, aperte ○, △, □, ○, △, □.

Corra como Boba Fett
No menu principal, aperte □, ○, △, ○, □.

Galaxy Circuit
Chegue entre os três primeiros colocados em todas as pistas.

Modo Mirror
Termine o Galaxy Circuit com uma Gold Medal (com qualquer personagem) para destravar a opção que permite correr nas pistas invertidas.

Corra como Darth Vader
Termine o Galaxy Circuit com uma Gold Medal com Anakin Skywalker.

THREADS OF FATE

Upgrades mais baratos
Dê a Hobbs um Rare Winw das Underground Ruins, e ele lhe dará um desconto nos upgrades.

HEART OF DARKNESS

Modo Cheat
Segure L1 + L2 + R1 + R2 no controle dois e ligue o PlayStation. Continue segurando os botões até que o menu principal mude para a tela de Options. Entre em Load Game na tela Treehousee, selecione qualquer level ou Show Cinematics para ver uma seqüência de movie.

KLONOA 2

Briga com chefões
Termine os levels Fairground para abrir uma nova área que permitirá que você brigue com chefões derrotados anteriormente.

Jogue como Mometsuto
Termine o jogo para ter acesso a ele.

Galeria de imagens
Complete os levels Fairground para abrir a opção Picture Gallery.

AQUA AQUA

Modos Story Puzzle e VS Puzzle
Complete todas as lições no modo Training para destravar esses modos.

Mesozoic Era
Complete a Paleozoic Era para destravar a Mesozoic Era no modo Story Puzzle.

Cenozoic Era
Complete a Mesozoic Era para destravar a Cenozoic Era no modo Story Puzzle.

Ancient Civilization
Complete a Cenozoic Era para destravar a Ancient Civilization no modo Story Puzzle.

Hidden Future
Conquiste um rank Master em todos os quatro levels para destravar Hidden Future no modo Story Puzzle.

WILD WILD RACING

Modo Cheat
Na tela de Options, segure □ e aperte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, ○. Se fizer corretamente, uma nova janela chamada Secret aparecerá no rodapé da tela. Entre no modo Single Player e digite **NORTHEND**. Isso destravará todos os cursos e carros, incluindo a van Ice Cream e o Cow Catcher (UFO).

Motor melhor
Termine o modo Time Attack para destravar um motor melhor.

Arranque rápido
Quando o "1" aparecer na contagem regressiva do início da corrida, aperte X para acelerar.

SPEC OPS: RANGER ELITE

Invencibilidade
Digite **ROCKSTAR** como nome. Pause o jogo e habilite a opção Invulnerability.

C: THE CONTRA ADVENTURE

Execute as dicas a seguir na tela de apresentação. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

Seleção de level
Aperte ←, ↑, →, □, □, △, △, ↓.

Vidas infinitas
Aperte ↑, →, □, △, →, ←, □, △.

Super Bombs infinitas
Aperte □, □, →, ↓, ↓, ←, □, △.

Metralhadora
Aperte →, →, □, △, →, ←, ↓, ↓.

Exibir seqüências de movies
Aperte △, △, ↓, □, ↑, ↑, ←, △.

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Habilitar tudo
Pause o jogo e digite →, ↓, →, ←, →, ↑, →, →. Um som vai confirmar a dica. Saia da partida e escolha de novo seu personagem.

GUNDAM BATTLE ASSAULT

Jogue como Zaku II
Comece o jogo e, quando a frase "Gundam Battle Assault" for falada, digite ←, ↑, →, ↓, □, △, ○. Você vai escutar um som confirmando a dica. ***Obs:*** *Zaku II vai ficar disponível apenas no modo Versus.*

KING OF FIGHTERS 95

Jogue com três personagens iguais
Na tela de seleção de personagens, segure Start e digite ↑ + ○, ↓ + △, ← + X, → + □. Você vai escutar um som de confirmação.

Rugal e Saisu
Na tela de seleção de personagens, escolha Yes na opção Team Edit. Segure Start e aperte ↑ + ○, → + □, ← + X, ↓ + △. Um som vai confirmar a dica, e Rugal e Saisu aparecerão na tela de seleção.

Menu Win Demo
Na tela principal do jogo, entre em Options e depois no menu Configuration. Segure L1 + L2 + R1 + R2. Se fizer corretamente, você deverá ouvir um som. Então o menu Win Demo estará disponível.

Reset rápido
Para dar um reset rápido no jogo, sem precisar ver o logo do PlayStation entrando de novo, aperte e segure ○ + □ + X + △ + Select.

KING OF FIGHTERS 96

Jogue com os chefes
Na tela de seleção de personagens, segure Start e aperte ↑ + ○, → + □, ← + X, ↓ + △. Um som vai confirmar a dica.

KING OF FIGHTERS 97

Personagens extras
Na tela de seleção de personagens, aperte L1 + R1 repetidamente até Orochi Iori, Orochi Leona, Orochi Chris, Orochi Yashiro e Orochi Shermie aparecerem ao lado de Shingo.

Jogue como Orochi
Entre no modo Versus e use o código para habilitar personagens extras. Depois aperte L2 + R2 até Orochi aparecer. ***Obs:*** *ele só pode ser usado no modo Versus.*

Jogue como Kyo 94
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor em Kyo e aperte Start + ○.

KING OF FIGHTERS 98

Personagens bônus
Na tela de seleção de personagens, escolha um dos lutadores abaixo para obter diferentes versões deles:
Rugal - Evil Rugal;
Kyo - Kyo 95;
Terry - Terry Real Bout 2;
Andy - Andy Real Bout 2;
Joe - Joe 94;
Ryo - Ryo 94;
Robert - Robert 94;
Yuri - Yuri 94;
Yashiro - Orochi Yashiro;
Shermie - Orochi Shermie;
Chris - Orochi Cris;
Mai - Mai Real Bout 2;
Billy - Billy Real Bout 2.

O.D.T.

Jogue como Sophia
No menu principal, digite L1, L2, R2, R1.

Jogue como Karma
No menu principal, digite R1, R2, L2, L1.

Completar 100% do jogo
Jogue no nível Hard e termine o jogo.

Para executar as dicas a seguir, pause o jogo e então digite a seqüência:
Cinqüenta vidas: △, ↑, ○, →, Select e □;
Recuperar energia: ←, →, ←, → e □;
Recuperar munição: ←, →, ↑, ↓, ○ e □;
Recuperar mana: ←, →, ←, → e ○;
Recuperar experiência: ○, □, L1, L2, R1 e Select;
Aumentar o nível de Spell: ↓, △, Select, L1, R1 e Select;
Aumentar o nível da arma: R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑ e ↓;
Aumentar suas habilidades: □, ○, △, Select e ←;
Retirar a energia do inimigo: △, □, ○, △ e ○.

KING OF FIGHTERS: KYO

Todos os personagens
Complete o Asia Chapter com Kyo no level 10. Então ilumine Chris na tela de seleção de personagens e aperte L1 + L2 + R1 + R2. Assim todos os personagens, incluindo Orochi, ficarão disponíveis.

LEGEND OF LEGAIA

Pegando as magias Meta, Ozma, Terra e Juggernault
Para pegar as magias das Ra-Seru, vá até a árvore Genesis de cada um dos personagens. Para isso, você tem de derrotar Songi no Seru-kai. Segue a lista de onde os personagens devem ir:
• **Vahn:** Sol Tower's Basement Genesis Tree;
• **Noa:** Mt. Rikumoa;
• **Gala:** East Voz Forest;
• Para pegar a magia Juggernault, vá para Van Saryu, pegue a Evil Seru Key e use-a para entrar na parte de baixo de Ratayu (no mesmo lugar onde você achou Van Saryu). No final do corredor existe um baú que contém o Evil Talisman: equipe-o para obter a magia.

Aumentar os status
Existe um oponente escondido na árvore que fica a sudoeste de Rim Elm: é uma Queen Bee. Derrote esse inimigo para obter Honey e use-o para aumentar quatro pontos em todos os status.

Platinum Card
Depois de salvar o Drake Castle e falar com o rei, vá para a sala superior esquerda em relação ao trono e vasculhe a parede para achar o Platinum Card. Com ele você poderá comprar itens especiais em certas Shops.

Point Card
Depois de salvar Rim-Elm, cheque a gaveta da loja de itens acima das escadas. O cartão lhe dará 5% de desconto e poderá ser usado como arma.

Código do Research Center
O código de Dr. Usha é X, X, △, ○, □.

Tackle Box
Quando a Mist recobrir Vidna (cidade com moinhos de vento), vá até a praia e pegue a Tackle Box com dois jovens.

THE LAST BLADE

Jogue com os chefes
No menu de seleção de personagens, aperte L1 + L2 + R1 + R2.

Personagens bônus
Acabe o jogo e use o código para jogar com os chefes. Kojiroh, Tanuki Akari e Deku Shigen estarão à sua disposição.

MULAN

Pular de fase
No menu principal, aperte L1, L1, L2, R1, R2, R2, □. Depois pressione X durante o jogo para pular de fase.

DIABLO

Dinheiro infinito
Comece o jogo no modo Multiplayer e dê todo o ouro para um dos personagens. Salve o game apenas para o personagem que está com o tesouro. Comece de novo o jogo, e o personagem que ficou sem nada vai voltar com uma determinada quantidade de ouro. Repita quantas vezes quiser. ***Obs:*** *esse truque também pode ser usado para obtenção de elixir.*

CLOCK TOWER 2

Os códigos a seguir deverão ser digitados na tela inicial do jogo:

Power Spell infinito
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e comece o jogo.

Uniforme de colégio
Segure L1 + R2 + Select + △ e comece o jogo.

Teste de som
Aperte ←, ○, ↓, △, →, □, ↑, X, L1, R2, L2, R1 + Start. O teste de som vai aparecer dentro do menu Option.

Resident Evil Code: Veronica Complete Edition e Pokémon Stadium 2 DETONADOS!

Vire Deus e concorra a 15 jogos Black & White!

Já nas Bancas

DEVIL DICE

(versão 3.3)

Fotos no menu Options

Foto 1	80130CDC 0001
Foto 2	80130CE0 0001
Foto 3	80130CE4 0001
Foto 4	80130CE8 0001
Foto 5	80130CEC 0001
Foto 6	80130CF0 0001
Foto 7	80130CF4 0001
Foto 8	80130CF8 0001
Foto 9	80130CFC 0001
Foto 10	80130D00 0001
Foto 11	80130D04 0001
Foto 12	80130D08 0001
Foto 13	80130D0C 0001
Foto 14	80130D10 0001
Foto 15	80130D14 0001

Pontuação excelente no modo Puzzle

Estágio 1	8017DFA0 FFFF
	8017DFA2 FFFF
Estágio 2	8017DFA4 FFFF
	8017DFA6 FFFF
Estágio 3	8017DFA8 FFFF
	8017DFAA FFFF
Estágio 4	8017DFAC FFFF
	8017DFAE FFFF
Estágio 5	8017E000 FFFF
	8017E002 FFFF
Estágio 6	8017E004 FFFF
	8017E006 FFFF
Estágio 7	8017E008 FFFF
	8017E00A FFFF
Estágio 8	8017E00C FFFF
	8017E00E FFFF
Estágio 9	8017DFC0 FFFF
	8017DFC2 FFFF
Estágio 10	8017DFC4 FFFF
	8017DFC6 FFFF
Estágio 11	8017DFC8 FFFF
	8017DFCA FFFF
Estágio 12	8017DFCC FFFF
	8017DFCE FFFF
Estágio 13	8017DFD0 FFFF
	8017DFD2 FFFF
Estágio 14	8017DFD4 FFFF
	8017DFD6 FFFF
Estágio 15	8017DFD8 FFFF
	8017DFDA FFFF
Estágio 16	8017DFDC FFFF
	8017DFDE FFFF
Estágio 17	8017DFE0 FFFF
	8017DFE2 FFFF
Estágio 18	8017DFE4 FFFF
	8017DFE6 FFFF
Estágio 19	8017DFE8 FFFF
	8017DFEA FFFF
Estágio 20	8017DFEC FFFF
	8017DFEE FFFF
Estágio 21	8017DFF0 FFFF
	8017DFF2 FFFF
Estágio 22	8017DFF4 FFFF
	8017DFF6 FFFF
Estágio 23	8017DFF8 FFFF
	8017DFFA FFFF
Estágio 24	8017DFFC FFFF
	8017DFFE FFFF
Estágio 25	8017E000 FFFF
	8017E002 FFFF
Estágio 26	8017E004 FFFF
	8017E006 FFFF
Estágio 27	8017E008 FFFF
	8017E00A FFFF
Estágio 28	8017E00C FFFF
	8017E00E FFFF
Estágio 29	8017E010 FFFF
	8017E012 FFFF
Estágio 30	8017E014 FFFF
	8017E016 FFFF
Estágio 31	8017E018 FFFF
	8017E01A FFFF
Estágio 32	8017E01C FFFF
	8017E01E FFFF
Estágio 33	8017E020 FFFF
	8017E022 FFFF
Estágio 34	8017E024 FFF
	8017E026 FFFF
Estágio 35	8017E028 FFFF
	8017E02A FFFF
Estágio 36	8017E02C FFFF
	8017E02E FFFF
Estágio 37	8017E030 FFFF
	8017E032 FFFF
Estágio 38	8017E034 FFFF
	8017E036 FFFF
Estágio 39	8017E038 FFFF
	8017E03A FFFF
Estágio 40	8017E03C FFFF
	8017E03E FFFF
Estágio 41	8017E040 FFFF
	8017E042 FFFF
Estágio 42	8017E044 FFFF
	8017E046 FFFF
Estágio 43	8017E048 FFFF
	8017E04A FFFF
Estágio 44	8017E04C FFFF
	8017E04E FFFF
Estágio 45	8017E050 FFFF
	8017E052 FFFF
Estágio 46	8017E054 FFFF
	8017E056 FFFF
Estágio 47	8017E058 FFFF
	8017E05A FFFF
Estágio 48	8017E05C FFFF
	8017E05E FFFF
Estágio 49	8017E060 FFFF
	8017E062 FFFF
Estágio 50	8017E064 FFFF
	8017E066 FFFF
Estágio 51	8017E068 FFFF
	8017E06A FFFF
Estágio 52	8017E06C FFFF
	8017E06E FFFF
Estágio 53	8017E070 FFFF
	8017E072 FFFF
Estágio 54	8017E074 FFFF
	8017E076 FFFF
Estágio 55	8017E078 FFFF
	8017E07A FFFF
Estágio 56	8017E07C FFFF
	8017E07E FFFF
Estágio 57	8017E080 FFFF
	8017E082 FFFF
Estágio 58	8017E084 FFFF
	8017E086 FFFF
Estágio 59	8017E088 FFFF
	8017E08A FFFF
Estágio 60	8017E08C FFFF
	8017E08E FFFF
Estágio 61	8017E090 FFFF
	8017E092 FFFF
Estágio 62	8017E094 FFFF
	8017E096 FFFF
Estágio 63	8017E098 FFFF
	8017E09A FFFF
Estágio 64	8017E09C FFFF
	8017E09E FFFF
Estágio 65	8017E0A0 FFFF
	8017E0A2 FFFF
Estágio 66	8017E0A4 FFFF
	8017E0A6 FFFF
Estágio 67	8017E0A8 FFFF
	8017E0AA FFFF
Estágio 68	8017E0AC FFFF
	8017E0AE FFFF
Estágio 69	8017E0B0 FFFF
	8017E0B2 FFFF
Estágio 70	8017E0B4 FFFF
	8017E0B6 FFFF
Estágio 71	8017E0B8 FFFF
	8017E0BA FFFF
Estágio 72	8017E0BC FFFF
	8017E0BE FFFF
Estágio 73	8017E0C0 FFFF
	8017E0C2 FFFF
Estágio 74	8017E0C4 FFFF
	8017E0C6 FFFF
Estágio 75	8017E0C8 FFFF
	8017E0CA FFFF
Estágio 76	8017E0CC FFFF
	8017E0CE FFFF
Estágio 77	8017E0D0 FFFF
	8017E0D2 FFFF
Estágio 78	8017E0D4 FFFF
	8017E0D6 FFFF
Estágio 79	8017E0D8 FFFF
	8017E0DA FFFF
Estágio 80	8017E0DC FFFF
	8017E0DE FFFF
Estágio 81	8017E0E0 FFFF
	8017E0E2 FFFF
Estágio 82	8017E0E4 FFFF
	8017E0E6 FFFF
Estágio 83	8017E0E8 FFFF
	8017E0EA FFFF
Estágio 84	8017E0EC FFFF
	8017E0EE FFFF
Estágio 85	8017E0F0 FFFF
	8017E0F2 FFFF
Estágio 86	8017E0F4 FFFF
	8017E0F6 FFFF
Estágio 87	8017E0F8 FFFF
	8017E0FA FFFF
Estágio 88	8017E0FC FFFF
	8017E0FE FFFF
Estágio 89	8017E100 FFFF
	8017E102 FFFF
Estágio 90	8017E104 FFFF
	8017E106 FFFF
Estágio 91	8017E108 FFFF
	8017E10A FFFF
Estágio 92	8017E10C FFFF
	8017E10E FFFF
Estágio 93	8017E110 FFFF
	8017E112 FFFF
Estágio 94	8017E114 FFFF
	8017E116 FFFF
Estágio 95	8017E118 FFFF
	8017E11A FFFF
Estágio 96	8017E11C FFFF
	8017E11E FFFF
Estágio 97	8017E120 FFFF
	8017E122 FFFF
Estágio 98	8017E124 FFFF
	8017E126 FFFF
Estágio 99	8017E128 FFFF
	8017E12A FFFF
Estágio 100	8017E12C FFFF
	8017E12E FFFF
Passos ilimitados no modo Puzzle	800E81B2 2400

Modo Trial

P1 Pontuação máxima	8017E504 FFFF

Modo War

P1 Energia infinita	8017E500 0063
P2 Energia infinita	801806FC 0063
P3 Energia infinita	801828F8 0063
P4 Energia infinita	80184AF4 0063
P5 Energia infinita	80186CF0 0063
P1 Pouca energia	8017E500 0001
P2 Pouca energia	801806FC 0001
P3 Pouca energia	801828F8 0001
P4 Pouca energia	80184AF4 0001
P5 Pouca energia	80186CF0 0001

CHRONO TRIGGER

(versão 3.3)

Dinheiro no máximo	80027D96 967F
	80027D98 0098

Códigos para o personagem principal (Chrono)

HP	30020603 00E7
	80020604 E703
	30020606 0003
MP	30020607 0063
	30020609 0063
Uma luta para ganhar 65.535 de Exp	D002928E 0000
	8002928C FFFF
Uma luta para ganhar dinheiro máximo (apenas coleta)	E002928E 00000002
	300292A5 00FF
	300292A6 00FF
Uma luta para pontos no máximo	D002928E 0000
	800292DB 00FF
Modificador de músicas	80076680 00??
	8007E6B8 00??
	8007E774 00??

Dígitos do modificador de músicas:

01 - Sea of Eden	
02 - Battle Music	
03 - Sneaking Into Viper Manor	
04 - Arni Village	
05 - Termina	
06 - Korcha Theme	
07 - Memories	
08 - Strange Never Before Hear Music in Game	
09 - A Good Night Sleep	

0A - World Map Music "Home World"	
0B - Lizard Rock	
0C - Crono Cross Theme Song "Opening Game Theme"	
0D - Dead Sea "Home World"	
0E - World Map Music "Another World"	
10 - Hydra Marshes	
11 - Acacion Empire Pride	
12 - Nature's	
13 - Wind	
15 - Memories 2	
16 - Victory Theme	
17 - Victory Theme 2 "Lucca's Theme From CT"	
18 - Nikki Concert	
19 - Game Over	
1A - Nikki Concert 2	
1B - Marbule	
1C - Glenn's Theme "Frog Theme"	
1D - Glenn's Theme 2 "Frog Theme"	
1E - Mysterious Battle	
1F - Bend of Time	
20 - Solt and Peppor Theme	
21 - Viper Manor Basement	
22 - Viper Manor Bluffs "Another World"	
23 - Wind 2	
24 - Sneff Magic Show Theme	
25 - World Map Music 2 "Home World"	
26 - Ghost Ship	
27 - Fossil Valley	
28 - Truth Music	
29 - Under Water	
2A - Sailing Music	
2B - Trama Music	
2E - Leene Forgetting Serge Theme	
2F - Lucca Huse Fire	
30 - Miguel Battle Theme	
33 - Nikke Concert 3	
34 - Sailing 2	
35 - Final Battle "Time Devourer"	
36 - Nikke Concert 4	
38 - Guldove	
39 - Chronopolis	
3A - Terra Tower	
3B - Terra Tower 2	
3F - Dream Song	
40 - Terra Tower 3	
41 - Flying Dragon and Wind Theme	
42 - Last and Final Battle "Time Devourer"	
43 - Irenes Concert	
44 - Irenes Concert	
49 - No Music	

DRAGON BALL GT: FINAL BOUT (VERSÃO AMERICANA)

(versão 3.3)

Vida infinita P1	80072840 0180
Vida infinita P2	800728BC 0180
Power Meter infinito P1	80073270 0000
Power Meter infinito P2	80073272 0000
Habilitar todos os blocos (Modo Build-Up)	8003BC7C 0107
Todos os personagens	8003BCC4 FFFF 8003BCC6 FFFF D005686C 0180 8003BCA4 0011
	D005686C 0180 8003BCA6 0011
Level-Up rápido	8003B860 0001 8003B864 0400
Modificador de personagens P1	8003BCA4 00??
Nível máximo P1	8003BC84 03E7
Bebi Vegeta	3003B85C 0011 3003BCA4 0004 30064718 0011

Dígitos do modificador de personagens:

00 - Goku	
01 - Pan	
02 - Little Goku	
03 - Trunks	
04 - Super Vegeta	
05 - Super Saiyan Goku	
06 - Gohan	
07 - Cell	
08 - Majin Boo	
09 - Frieza	
0A - Piccolo	
0B - Super Goku	
0C - Super Saiyan Trunks	
0D - Super Vegetto	
0E - Super Saiyan 4 Goku	
0F - Super Little Goku	
10 - Super Trunks	
11 - Super Baby	

DRAGON BALL GT: FINAL BOUT (VERSÃO JAPONESA)

(versão 3.3)

Energia infinita P1	80072350 0188
P1 Sem energia	80072350 0000
Energia infinita P2	800723CC 0188
P2 Sem energia	800723CC 0000
Poder máximo P1	80072352 00C4
P1 Sem barra de poder	80072352 0000
Poder máximo P2	800723CE 00C4
P2 Sem barra de poder	800723CE 0000
7 Personagens ocultos	8003BB24 FFFF 8003BB26 FFFF
Personagem secreto	8003BB04 0011
BP máximo	8003BAF4 FFFF

DONALD DUCK: GOING QUACKERS

(versão 3.3)

Códigos para Forest Edge	
Vidas infinitas	D00A7F14 0000 800A7F18 0063
Estrelas infinitas	D00A7F14 0000 800A7F1A 0063
Códigos para The Gorge	
Vidas infinitas	D00A0298 0000 800A029C 0063
Estrelas infinitas	D00A0298 0000 800A029E 0063
Códigos para Hueys Track	
Vidas infinitas	D00A01F4 0000 800A01F8 0063
Estrelas infinitas	D00A01F4 0000 800A01FA 0063
Códigos para Dangerous Cliffs	
Vidas infinitas	D009F5F0 0000 8009F5F4 0063
Estrelas infinitas	D009F5F0 0000 8009F5F6 0063
Códigos para Bernadettes Peak	
Vidas infinitas	D009AC3C 0000 8009AC40 0063
Códigos para First Avenue	
Vidas infinitas	D00A42A0 0000 800A4A24 0063
Estrelas infinitas	D00A42A0 0000 800A42A6 0063
Códigos para The Roofs	
Vidas infinitas	D00A360C 0000 800A3610 0063
Estrelas infinitas	D00A360C 0000 800A3612 0063
Códigos para Deweys Rooftops	
Vidas infinitas	D00A0938 0000 800A093C 0063
Estrelas infinitas	D00A0938 0000 800A093E 0063
Códigos para Urban High Rises	
Vidas infinitas	D00A18BC 0000 800A18B0 0063
Estrelas infinitas	D00A18BC 0000 800A18B2 0063
Códigos para Beagle Boys Tower	
Vidas infinitas	D0099500 0000 80099504 0063
Códigos para Haunted Hall	
Vidas infinitas	D00A2A34 0000 800A2A38 0063
Estrelas infinitas	D00A2A34 0000 800A2A3A 0063
Códigos para Earie Alley	
Vidas infinitas	D00A1798 0000 800A179C 0063
Estrelas infinitas	D00A1798 0000 800A179E 0063
Códigos para Louies Creepy Corridor	
Vidas infinitas	D00A3154 0000 800A3158 0063
Estrelas infinitas	D00A3154 0000 800A315A 0063
Códigos para Ghostly Path	
Vidas infinitas	D00A358C 0000 800A3590 0063
Estrelas infinitas	D00A358C 0000 800A3592 0063
Códigos para Magicas Devilsh Dome	
Vidas infinitas	D0098DAC 0000 80098DB0 0063
Códigos para Temples Entrance	
Vidas infinitas	D00A2FA4 0000 800A2FA8 0063
Estrelas infinitas	D00A2FA4 0000 800A2FAA 0063
Códigos para Artifact Way	
Vidas infinitas	D00A2384 0000 800A2388 0063
Estrelas infinitas	D00A2384 0000 800A238A 0063
Códigos para The Nephews Murky Way	
Vidas infinitas	D00A1C2C 0000 800A1C20 0063
Estrelas infinitas	D00A1C2C 0000 800A1C22 0063
Códigos para Ancient Fate	
Vidas infinitas	D00A3ABC 0000 800A3AC0 0063
Estrelas infinitas	D00A3ABC 0000 800A3AC2 0063
Códigos para Ceremonial Room	
Vidas infinitas	D00A1164 0000 800A1168 0063

DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

(versão 3.3)

Energia infinita (Goku)	800192D6 0640 801FFB64 0008
Energia infinita (Goku)	800192D8 2EE0 8001947C 00A9
Energia infinita (Vegita)	800183EE 0640 80013D80 0009

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

(versão 3.3)

Vida infinita P1	800BE388 0190

MISSION: IMPOSSIBLE

(versão 3.3)

Sangue infinito	8008FE04 00FF
Munição infinita (todas as armas)	800454AA 2400
Todas as missões	8008FA8C 00FF 8008FB10 FFFF
Habilitar Super Pulo	8008FC14 0001
Desabilitar Super Pulo	8008FC14 0000
Habilitar Slow Motion	8008E9D0 FFFD 8008E9D2 FFFF
Desabilitar Slow Motion	8008E9D0 0001 8008E9D2 0000
Habilitar modo Turbo	8008E9D0 0004
Desabilitar modo Turbo	8008E9D0 0001
Habilitar modo Stupid AI	8008FADC 0001
Desabilitar modo Stupid AI	8008FADC 0000

THE LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY RACING ADVENTURE

(versão 3.3)

Ter sempre o Speed Burst	8004D6F0 0001
Habilitar todos os obstáculos	8005D8EE FFFF
Contador parado	8004D724 0000
Começar na última volta	D005D8D0 0000 8005D8D0 0002
Aperte L2 para tração	D007770A FEFF 80083B4A CB09

DRAGON HEART

(versão 3.3)

Endurance infinito	80106ED4 003B
Anéis infinitos	800858FC 03E7
Vidas infinitas	800858AC 0900
Endurance máximo	300858BA 00C8
Energy máxima	300858BB 00C8
Flechas infinitas	300858AF 0009
Flechas 3-Shoot infinitas	300858B0 0009
Flechas rápidas infinitas	300858B1 0009
Flechas de fogo infinitas	300858B2 0009
Flechas explosivas infinitas	300858B3 0009
Dragon Attacks infinitos	80085900 0063
Jogar sempre no nível ??	800B6694 00??
Energia infinita (Nível 1)	8013744C 0064
Endurance infinito (Nível 1)	8013744E 6480
Energia infinita (Nível 2)	801324A4 0064
Endurance infinito (Nível 2)	801324A6 6480
Energia infinita (Nível 3)	80133684 0064
Endurance infinito (Nível 3)	80133686 6480
Energia infinita (Nível 4)	80136F54 0064
Endurance infinito (Nível 4)	80136F56 6480
Energia infinita (Nível 5)	80132384 0064
Endurance infinito (Nível 5)	80132386 6480
Energia infinita (Nível 6)	80135B54 0064
Endurance infinito (Nível 6)	80135B56 6480
Energia infinita (Nível 7)	8012FAE4 0064
Endurance infinito (Nível 7)	8012FAE6 6480
Energia infinita (Nível 8)	80133544 0064
Endurance infinito (Nível 8)	80133546 6480
Energia infinita (Nível 9)	8010BAD0 0064
Endurance infinito (Nível 9)	8010BAD2 6480
Energia infinita (Nível 10)	80134D60 0064
Endurance infinito (Nível 10)	80134D62 6480
Energia infinita (Nível 11)	801354D4 0064
Endurance infinito (Nível 11)	801354D6 6480
Energia infinita (Nível 12)	80134418 0064
Endurance infinito (Nível 12)	8013441A 6480
Energia infinita (Nível 13)	8010C7E8 0064
Endurance infinito (Nível 13)	8010C7EA 6480
Energia infinita (Níveis 14-16)	8010B6E4 0064
Endurance infinito (Níveis 14-16)	8010B6E6 6480
Energia infinita (Nível 17)	80130D34 0064
Endurance infinito (Nível 17)	80130D36 6480
Energia infinita (Nível 18)	8012F804 0064
Endurance infinito (Nível 18)	8012F806 6480
Energia infinita (todos os níveis)	80024010 0000
	80024012 0000
Endurance nunca sobe (todos os níveis)	8001ED88 0000
	8001ED8A 0000
Endurance infinito (todos os níveis)	8001EE44 0000
	8001EE46 0000

FINAL FANTASY ANTHOLOGY – FINAL FANTASY V

(versão 3.3)

(VERSÃO AMERICANA)

Códigos para Faris	
HP infinito	8002E5F6 270F
HP máximo	8002E5F8 270F
MP infinito	8002E5FA 03E7
MP máximo	8002E5FC 03E7
Max Vigor	3002E614 0063
Max Speed	3002E615 0063
Max Stamina	3002E616 0063
Max Mag. Power	3002E617 0063
Level 99	3002E5F2 0063
Exp máxima	3002E5F3 00FF
	8002E5F4 FFFF
Poder equipar tudo	3002E605 00FF
Códigos para modificar o menu Battle	
HP infinito por classe	3002E62B 00E7
	3002E62C 0003
Classificação L1-Master!	3002E62A 0001
Códigos para Galuf	
HP infinito	8002E5A6 270F
HP máximo	8002E5A8 270F
MP infinito	8002E5AA 03E7
MP máximo	8002E5AC 03E7
Max Vigor	3002E5C4 0063
Max Speed	3002E5C5 0063
Max Stamina	3002E5C6 0063
Max Mag. Power	3002E5C7 0063
Level 99	3002E5A2 0063
Exp máxima	3002E5A3 00FF
	8002E5A4 FFFF
Poder equipar tudo	3002E5B5 00FF
Códigos para modificar o menu Battle	
HP infinito por classe	3002E5DB 00E7
	3002E5DC 0003
Classificação L1-Master!	3002E5DA 0001
Códigos para o personagem principal	
HP infinito	8002E506 270F
HP máximo	8002E508 270F
MP infinito	8002E50A 03E7
MP máximo	8002E50C 03E7
Max Vigor	3002E524 0063
Max Speed	3002E525 0063
Max Stamina	3002E526 0063
Max Mag. Power	3002E527 0063
Level 99	3002E502 0063
Exp máxima	3002E503 00FF
	8002E504 FFFF
Poder equipar tudo	3002E515 00FF
Códigos para modificar o menu Battle	
HP infinito por classe	3002E53B 00E7
	3002E53C 0003
Classificação L1-Master!	3002E53A 0001
Códigos para Reina	
HP infinito	8002E556 270F
HP máximo	8002E558 270F
MP infinito	8002E55A 03E7
MP máximo	8002E55C 03E7
Max Vigor	3002E574 0063
Max Speed	3002E575 0063
Max Stamina	3002E576 0063
Max Mag. Power	3002E577 0063
Level 99	3002E552 0063
Exp máxima	3002E553 00FF
	8002E554 FFFF
Poder equipar tudo	3002E565 00FF
Códigos para modificar o menu Battle	
HP infinito por classe	3002E58B 00E7
	3002E58C 0003
Classificação L1-Master!	3002E58A 0001
Códigos gerais	
Energia infinita (personagem 1)	8002182C 270F
Ataque rápido (personagem 1)	80021D7E 0000
Energia infinita (personagem 2)	80021834 270F
Ataque rápido (personagem 2)	80021D8A 0000
Energia infinita (personagem 3)	8002183C 270F
Ataque rápido (personagem 3)	80021D94 0000
Energia infinita (personagem 4)	80021844 270F
Ataque rápido (personagem 4)	80021DA0 0000
1 hit mata o inimigo 1	80020206 0000
1 hit mata o inimigo 2	80020286 0000
1 hit mata o inimigo 3	80020306 0000
1 hit mata o inimigo 4	80020386 0000
1 hit mata o inimigo 5	80020406 0000
1 hit mata o inimigo 6	80020486 0000
Tempo em 0:00:00	8002E94A 0000
	8002E94C 0000
Salvar em qualquer lugar	8002E144 0080
GP no máximo	8002E946 CFFF
	8002E948 0FFF
GP infinito	8002E946 FFFF
Todas as magias/código 1	50000A02 0000
	8002E950 FFFF
Itens infinitos	5000DC01 0000
	3002E7FD 0063
Todas as magias/código 2	
8002E950 FFFF	8002E952 FFFF
8002E954 FFFF	8002E956 FFFF
8002E958 FFFF	8002E95A FFFF
8002E95C FFFF	8002E95E FFFF
8002E960 FFFF	8002E962 FFFF
Todos os Jobs	8002E840 FFFF
	3002E842 00FF
Habilitar Ability	3002E8F3 00FF
Todas as Abilities	8002E8F6 FFFF
8002E8F8 FFFF	8002E8FC FFFF
8002E902 FFFF	8002E904 FFFF
8002E906 FFFF	8002E908 FFFF
Sem batalhas randômicas	8002F6A8 0000
Atravessar paredes	
D00D1E94 000B	800D1E96 1000
D00E1FF4 007A	800E1FF6 2400
D00E21D8 0003	800E21DA 1000
D00E42B0 0040	800E42B2 2400
D00E43AC 0003	800E43AE 1000
Ganhar 65.535 Exp depois de uma batalha	
80021CC2 FFFF	80025C0E FFFF
8002E016 FFFF	8006B618 FFFF
Uso infinito de itens	
D00DE838 E740	800DE83A 2400
D00DE854 E640	800DE856 2400
Aprender rápido uma Skill	
3002E53C 00FF	3002E58C 00FF
3002E5DC 00FF	3002E62C 00FF
Todos os itens e itens infinitos (Gameshark 2.2 obrigatório!)	
50006E02 0000	8002E740 6363
50006D01 0001	3002E640 0002
50005001 0001	3002E6AD 0081
50001F01 0001	3002E6FD 00E0
255 ABP depois de uma batalha	30021EF1 00FF
Modificador de veículo (aperte Select)	D0074FF0 FEFF
	8002EADC 00??
Dígitos que devem ser colocados no lugar das ?? no modificador de veículos:	
00 – Personagem principal	
01 – Chocobo	
02 – Black Chocobo	
03 – Dragon	
04 – Submarine	
05 – Boat	
06 – Zeppelin	

FINAL FANTASY ANTHOLOGY – FINAL FANTASY VI

(versão 3.3)

(VERSÃO AMERICANA)

GP infinito	8002F860 FFFF
GP no máximo	8002F860 967F
	8002F862 0098
Sem passos	8002F866 0000
Passos no máximo	8002F866 967F
	3002F868 0098
Todos os itens	5000FF01 0001
	3002F869 0000
Salvar em qualquer lugar	E003220C 0000
	3002FEB7 0080
00 horas	3002E21B 0000
00 minutos	3002E21C 0000
00 segundos	3002E21D 0000
Uso infinito de itens	8010B8E6 2400
Todos os itens e 99 deles	5000FF01 0000
	3002F969 0063
Todos os Espers	8002FA68 FFFF
8002FA6A FFFF	3002FA6C 00FF
Sem batalhas randômicas	8002FF6E 0000
Sempre usar os Sprint Shoes	
E102F1DF 0000	3002F1DF 00FF
Colocar quatro personagens em seu grupo	8002F850 C149
8002F852 515A	8002F854 4A59
Códigos para o cenário de Locke	
Abrir a porta secreta de Figaro	
8002F300 BB18	8002F302 0080
	8002FEBE 0002
Garotinho pára de bloquear a escada	
8002EB9E 0050	8002EBA0 C000
Códigos para o cenário de Terra/Bannon e Edgar	

Armadilhas não funcionam em Narshe
8002EC36 0200

Códigos gerais

Todos os itens raros
8002FEBA FFFF
8002FEBC FFFF

Modificador de músicas
8002FEB6 8008
8002FEB8 1000
3002FF80 00??

Usar a Airship
D002E006 0010
8002F1FA 0001
D002E006 0010
8002F1FC 6302
D002E006 0010
8002F1FE 13F5

Habilitar apenas a Airship
E003220C 0000
3002FEB7 0006

Salvar em qualquer lugar
E003220C 0000
3002FEB7 0080

Salvar em qualquer lugar e na Airship
E003220C 0000
3002FEB7 0086

Tempo infinito para conversar com as pessoas
8002F188 C37A
8002F18A 8C37

Já ter conversado com as pessoas
8002FEC0 FFFF
8002FEC2 FFFF
8002FEC4 FFFF

Andar pelas paredes
D0114660 0068
80114662 2400
D01146A4 0057
801146A6 2400
D01146C8 0016
801146CA 1000
D01147C8 001C
801147CA 1000
D01147FC 000F
801147FE 1000

Andar pelas paredes (no mapa)
D00D37A8 0029
800D37AA 2400
D00D35AC 00A8
800D35AE 2400
D00D34AC 00E8
800D34AE 2400
D00D36A8 0069
800D36AA 2400

Habilitar os bônus
801E5000 0001

Sempre no mesmo ângulo de visão
8002FED8 FFFF

Max Sword Tech Meter
E0025B52 0000
30025B52 00FF

Inimigo 1 morre com 1 hit apenas
D102416E 0000
80021BFC 0000

Inimigo 2 morre com 1 hit apenas
D102416E 0000
80021BFE 0000

Inimigo 3 morre com 1 hit apenas
D102416E 0000
80021C00 0000

Inimigo 4 morre com 1 hit apenas
D102416E 0000
80021C02 0000

Inimigo 5 morre com 1 hit apenas
D102416E 0000
80021C04 0000

Inimigo 6 morre com 1 hit apenas
D102416E 0000
80021C06 0000

HP infinito (todas as posições)
D0170AF8 C700
80170AFC 0007
D0170AF8 C700
80170AFE 2E21
D0170AF8 C700
80170B04 004C
D0170AF8 C700
80170B06 1420

HP infinito e matar os inimigos 1 e 2 com apenas 1 hit
D0170AF8 C700
80170AFC 0007
D0170AF8 C700
80170AFE 2E21
D0170AF8 C700
80170B04 004C
D0170AF8 C700
80170B06 1420
D0170AF8 C700
80170BF4 0000
D0170AF8 C700
80170BF6 2404

Tempo de Morph infinito (Terra)
80021F30 FFFF
80024172 FFFF

Exp máxima depois de uma batalha
30020F35 007F
80020F36 9896

GP máximo
80020F3E 967F
80020F40 0098

Sempre ganhar 100 Magic Points
D002E0F0 0800
8002E0FA 6400

Códigos para a Airship/World of Light Areas

Parar perto de Narshe
8002FF62 2354

Parar perto de Albrook
8002FF62 CA89

Parar perto de Thamasa
8002FF62 81F9

Parar perto de Mobliz
8002FF62 75DB

Parar perto de Cresent Cave
8002FF62 96D5

Parar perto de Esper
8002FF62 C2A2

Parar perto de Vector
8002FF62 BD79

Parar perto de Tzen
8002FF62 9778

Parar perto de Maranda
8002FF62 E344

Parar perto de Opera House
8002FF62 9B2D

Parar perto de Jidoor
8002FF62 851C

Parar perto de Zozo
8002FF62 5A16

Parar perto de Figaro Castle
8002FF62 3A1E

Parar perto de Coliseum Owners House
8002FF62 0823

Parar perto de Sabin's Master Home
8002FF62 6459

Parar perto de South Figaro
8002FF62 6D59

Parar perto de Doma Castle
8002FF62 539E

Parar perto de Imperial Camp Site
8002FF62 45B5

Parar perto da casa onde você encontra Shadow
8002FF62 24A5

Parar perto de Nikeah
8002FF62 3C74

Parar perto de Returners Hideout
8002FF62 4268

Códigos para os Special Attacks

Todos os Lore's
3002FD29 00FF
8002FD2A FFFF

Todos os Rage Attacks
8002FD2C FFFF
8002FD2E FFFF
8002FD30 FFFF
8002FD32 FFFF
8002FD34 FFFF
8002FD36 FFFF
8002FD38 FFFF
8002FD3A FFFF
8002FD3C FFFF
8002FD3E FFFF
8002FD40 FFFF
8002FD42 FFFF
8002FD44 FFFF
8002FD46 FFFF
8002FD48 FFFF
8002FD4A FFFF

Todos os Rage Attacks
50001002 0000
8002FD2C FFFF

Todas as Dances
3002FD4C 00FF

Todas as Sword Techniques
3002FCF7 00FF

Todos os Blitz's
3002FD28 00FF

Z.O.E.

(versão 1.4)

Master Code (necessário!)
ECB78414 1456E60A

Munição Javelin infinita
4CDF7052 1456E404

Munição Geyser infinita
4CDF7058 1456E404

Munição Bounder infinita
4CDF7056 1456E404

Munição Phalanx infinita
4CDF705C 1456E404

Munição Halberd infinita
4CDF705A 1456E404

Munição Comet infinita
4CDF7060 1456E404

Munição Gauntlet infinita
4CDF705E 1456E404

Munição Sniper infinita
4CDF7064 1456E404

Munição Decoy infinita
4CDF7062 1456E404

Munição Mummy infinita
4CDF7068 1456E404

THE BOMBING ISLAND

(versão 3.3)

(VERSÃO AMERICANA)

Tempo infinito
80072E08 1400

Zero passos
80072E96 0000

(VERSÃO JAPONESA)

Tempo infinito
80080AF4 135D

Passos infinitos
80080BE0 0000

MEGA MAN 8

(versão 3.3)

Energia infinita
8015E282 2800

Invencível
8015E2AA 2D00

Mega Ball
801B1EB0 0001

Mega Balls infinitas
801B1EB2 2D00

Flash Bomb
801B1EB4 0001

Flash Bombs infinitas
801B1EB6 2D00

Thunder Claw
801B1EB8 0001

Thunder Claws infinitas
801B1EBA 2D00

Ice Wave
801B1EBC 0001

Ice Waves infinitas
801B1EBE 2D00

Tornado Hold
801B1EC0 0001

Tornado Holds infinitos
801B1EC2 2D00

Water Balloon
801B1EC4 0001

Water Balloons infinitos
801B1EC6 2D00

Flame Sword
801B1EC8 0001

Flame Swords infinitas
801B1ECA 2D00

Homing Sniper
801B1ECC 0001

Homing Snipers infinitos
801B1ECE 2D00

Astro Crush
801B1ED0 0001

Astro Crushes infinitos
801B1ED2 2D00

Vidas infinitas
301C3370 0005

Bolts infinitos
8016D2F0 0009

Rush Energy infinita
801B2990 0027

Todas as armas (GS 2.2 ou superior)
50000904 0000
801B1EB0 0001

Armas infinitas (GS 2.2 ou superior)
50000904 0000
801B1EB2 2800

Moon Jump
D01B2954 2040
8015E254 E000
D01B2954 8040
8015E254 E000
D01B2954 0040
8015E254 E000

Slow Motion
800D9F9C 0000

Power Shot automático
8015E2A6 01FF

Tiros rápidos - Flash Bomb
801B294A 0000

Tiros rápidos - MegaBuster e MegaBall
801B2948 0000

Tiros rápidos - IceWave e Tornado Hold
801B294C 0000

Tiros rápidos - Tornado Sniper
801B2950 0000

ROCKMAN 8

(versão 3.3)

Vidas infinitas
801C27C4 000A

Energia infinita
8015D6D6 6400

Bolas infinitas
801B1306 2800

FORMULA 1

(versão 3.3)

Tempo infinito
800CE750 1896

Modificador de time
8001268C ??11

Comentário em alemão
8009DC08 0100

Comentário em espanhol
8009DC0A 0001

Comentário em francês
8009DC08 0001

Comentário em italiano
8009DC0A 0100

Comentário em inglês
8009DC06 0100

Ângulo de câmera Hoving
8009DC0C 0001

Bike Mode
8009DC02 0100

Gibberish Mode
8009DC04 0100

Buggy Mode
8009DC02 0001

Lava Mode
8009DC04 0001

Pista bônus
8009DC06 0001

Dígitos para o modificador de times:

00 – Benetton	01 – Williams
02 – Ferrari	03 – Mclaren
04 – Ugier	05 – Jordan
06 – Sauber	07 – Tyrrell
08 – Footwork	09 – Minardi
0A – Pacific	0B – Forti

0C – Simtek

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

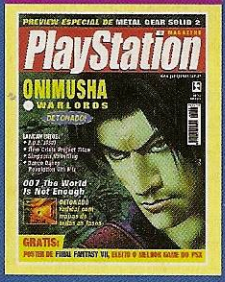
9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 13



007 The World Is Not Enough, Time Crisis: Project Titan, The Simpsons Wrestling, Dance Dance Revolution 4th Mix (**PlayStation**), Onimusha: Warlords, Zone of the Enders, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Medal of Honor Fighter Command (**P.Station 2**)

PSM 12

Breath of Fire IV, Tomb Raider: The Last Revelation, Mort the Chicken, Rally Masters (**PlayStation**), Oni, Final Fantasy X, Virtua Fighter 4, Twisted Metal: Black, Evergrace 2, Quake 3 Revolution, ESPN X Games Skateboarding (**P.Station 2**)

PSM 11

Fear Effect 2: Retro Helix, The Legend of Dragoon, Persona 2, Vanishing Point, Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix (**PlayStation**), Onimusha Warlords, Kengo: Master of Bushido, Silent Hill 2, Onimusha 2, Monster Rancher 3 (**P.Station 2**)

PSM 10

The Legend of Dragoon, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, The Road to El Dorado, Harvest Moon: Back to Nature, The Lion King: Simba's Mighty Adventure, Maths and English with Rayman (**PlayStation**), Zone of the Enders, Winback (**P.Station 2**)

PSM 9

Mega Man X5, Driver 2, Batman Beyond: Return of the Joker, Evil Dead, Blade, 007 Racing, Woody Woodpecker Racing, Looney Tunes Racing, ISSS 2000, Ready 2 Rumble 2, Galaga: Destination Earth (**PlayStation**), Ever Grace, Dark Cloud (**P.Station 2**)

PSM 8

Digimon World 2, Alien Resurrection, Tomb Raider Chronicles, Driver 2, 007 The World is Not Enough, Cool Boarders 2001, Spyro: Year of the Dragon (**PlayStation**). TimeSplitters, Gran Turismo 3, Knockout Kings 2001, Age of Empires 2, Ferrari 360 Challenge (**P.Station 2**)

DETONADOS

PSM 13 - 007 The World Is Not Enough e Onimusha: Warlords (PS2)
PSM 12 - Breath of Fire IV e Tomb Raider: The Last Revelation
PSM 11 - Fear Effect 2 e The Legend of Dragoon (2ª parte)
PSM 10 - Tenchu 2 e The Legend of Dragoon (1ª parte)
PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2º CD)
PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1º CD)
PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
PSM 2 - Fear Effect e Grandia
PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII (americano)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

PlayStation MAGAZINE

ANO 2 - Nº 14 - JUNHO DE 2001

Editor-Publisher: Rubem Barros

REDAÇÃO
Editora: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Elton Koji Kita, Daniel Mangione (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**textos**), Gabriela T. Budzisz (**arte**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Contato: Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Supervisão Gráfica: Odete Garcia
Coordenação: Carlos Adriano Vianini

Diretor-Superintendente
Francesco Civita

Diretor Financeiro
Shozi Ikeda

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

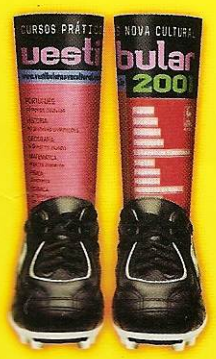
IVC ANER

SUA CHANCE DE ENTRAR NA FACULDADE ESTÁ NAS BANCAS: Vestibular 2001

Sucesso em 35 fascículos.

A cada semana um novo fascículo para você estudar onde você quiser e do seu jeito. Grátis, com o n° 1, o Manual de Técnicas de Redação. Se você não é bom de chute, passe já nas bancas e garanta o seu exemplar

INÉDITO



www.vestibularnovacultural.com.br

NOVA CULTURAL

Um site dinâmico, interativo, com soluções passo a passo. Ranking de classificação dos melhores participantes, simulado para testar seu conhecimento. Fácil de pesquisar, fácil de aprender. **Compre os fascículos, consulte o site e faça sucesso!**

ENERGIA QUE DÁ GOSTO